GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

02/06 Ausgabe 106 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS GEKAUFT

MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME

MEGA-TEST: Der Rollenspielhammer für DS auf 6 Seiten durchleuchtet!

DIE ULTIMATIVEN TIPPS MARIO KART DS & NINTENDOGS

AUF 12 SEITEN: Alle Abkürzungen plus Erziehungshilfen für euren Hund!

WERDE BESTER SPIELER!

MACH MIT BEIM HIGHSCORE-WETTBEWERB!

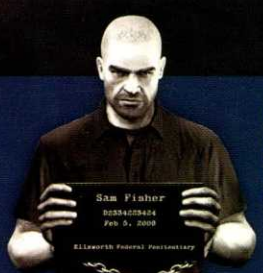
DIE 31 WICHTIGSTEN NINTENDO PROJEKTE 2006

VON PLATZ 31 BIS PLATZ 1 | Diese Titel für GameCube, DS und Game Boy müsst ihr haben! Mit Zelda: Twilight Princess und Nintendo Revolution!

GAMECUBE-FUSSBALLSPASS

FIFA STREET 2

VORSCHAU: Lauer Aufguss oder rundum verbesserter Nachfolger?



DER BESTE TEIL DER SERIE?

SPLINTER CELL 4

4-SEITEN-VORSCHAU: Erfahrt alles über Sam Fishers GameCube-Rückkehr!

4 194373 903306 02

EDITORIAL

ES LEBE DIE REVOLUTION
ABER WANN IST ES SO WEIT?

DIE DREI MUSKETIERE

Keine Frage: Die Xbox 360 zog im Dezember sehr viel Aufmerksamkeit auf sich. Deutlich mehr, als es bei Microsofts Konsolendebüt 2001/2002 der Fall war. Egal ob TV, Zeitungen oder Zielgruppe – die Xbox 360 stand im Mittelpunkt des Interesses. Selbst die gebotenen Spiele konnten überzeugen, wenn auch noch nicht die ultimativen Kracher dabei waren, die man sich als Spieler wünscht. Doch diese Spiele werden sicherlich kommen. Spätestens dann, wenn auch Sony und Nintendo mit ihren neuen Konsolen die Bühne betreten. Wann das sein wird, ist allerdings noch immer nicht klar. Nintendo deutete gegenüber Finanz-Analysten immerhin an, dass die Revolution-Konsole zwischen 01. April und 31. Dezember 2006 erscheinen wird, ließ dabei jedoch offen, ob die Konsole weltweit simultan veröffentlicht wird oder in alter Nintendo-Tradition mit beträchtlichen Zeitabständen zwischen den Launches in Japan, den USA und Europa. Bei Sony wird es noch undurchschaubarer. Tatsächlich gibt es bis zum heutigen Tag keine klare Aussage, ob die PlayStation 3 2006 oder 2007 erscheinen wird – geschweige denn, in welcher Reihenfolge die Märkte bedient werden. Aus unserer Sicht erscheint es jedoch absolut notwendig, dass die Konsole spätestens Ende 2006 weltweit erhältlich ist. Denn ansonsten besteht die Gefahr, dass Microsoft mit der Xbox 360 einen uneinholbaren Vorsprung hat. Deswegen gehen wir auch davon aus, dass Nintendo den Revolution noch 2006 weltweit simultan einführen wird. Möglicherweise früher, als wir alle denken.

RÜCKBLICK & VORSCHAU

Wie es sich für die erste Ausgabe eines neuen Jahres gehört, würdigen wir im Jahresrückblick die Highlights der vergangenen zwölf Monate. Gleichzeitig wagen wir eine Vorschau auf die Knüller in 2006. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine gute Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

GUTES NEUES JAHR!
Das N-ZONE-Team wünscht Ihnen Glück, Gesundheit und viel Erfolg im neuen Jahr!

Oben von links nach rechts:
Sascha Dowidat (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
René Weinberg (Layout)

Unten von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)

INHALT 02/2006

NEWS

6 Allgemeine News
58 Import-News

REPORTAGE

8 Jahresrückblick 2005
12 Jahresvorschau 2006
76 Jobs in der Videospielbranche, Teil 3

RUBRIKEN

35, 55, 73 Abonnenten-Werbung
74 Feedback
66 Hardware & Zubehör
96 Impressum
28 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
68 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick:

Age of Empires: The Age of Kings 7
Animal Crossing: Wild World 62
Battles of Prince of Persia 51
Bratz Rock Angel 42
Bubble Bobble Revolution 53
Children of Mana 59
Contact 59
Cosmo & Wanda – Wenn Elfen helfen: Die Anti-Welt 57
Crazy Frog Racer 57
Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers 52
Doraemon Nobita's Dinosaur 2006 DS 60
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 50
DRIV3R 56
FIFA Street 2 22
Final Fantasy IV 58
Frogger: Helmet Chaos 60
Mario & Luigi: Partners in Time 44
Mario Kart DS 74, 82
Mario Party 7 38
Meine Tierpension 57
Nintendogs 90
Peter Jackson's King Kong 54
Splinter Cell: Double Agent 18
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer 54
SpongeBob Schwammkopf: Film ab! 43
Super Princess Peach 26
Tak: Die große Juju-Jagd 7
The Rub Rabbits! 24
Tim Burton's Nightmare before Christmas – Der Kürbiskönig 56
Totally Spies! 57
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble 7
Worms: Open Warfare 60

REPORTAGE 12 DIE GROSSE HIT-VORSCHAU 2006

Hier stellen wir euch die 31 wichtigsten Nintendo-Projekte im neuen Jahr vor!

VORSCHAU 18 SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher böse? Wir verraten erste Details über den vierten Teil des Schleich-Spektakels!

TEST 38 MARIO PARTY 7

Keine Party ohne Mario! Wir haben den neuesten Teil getestet!

TEST 44 MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME

Das neueste Rollenspiel-Abenteuer der Klempner-Sippe im Test!

TEST 62 ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Wir haben die Import-Fassung des Online-Vergnügens auf Herz und Nieren geprüft.

VORSCHAU

GAMECUBE

22 FIFA Street 2
Besser als der Vorgänger? So spielt sich der zweite Teil von *FIFA Street*.

18 Splinter Cell: Double Agent
In seinem neuesten Abenteuer lernen Sie Sam von einer anderen Seite kennen.

NINTENDO DS

26 Super Princess Peach
Das erste eigene Abenteuer der Prinzessin in bester Jump&Run-Tradition!

24 The Rub Rabbits!
Erste Eindrücke der heißen Minispiel-Sammlung für virtuelle Herzensbrecher

TEST

GAMECUBE

42 Bratz Rock Angel
38 Mario Party 7
43 SpongeBob Schwammkopf: Film ab!

NINTENDO DS

62 Animal Crossing: Wild World
51 Battles of Prince of Persia
53 Bubble Bobble Revolution
52 Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers
50 Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
44 Mario & Luigi: Partners in Time
54 Peter Jackson's King Kong
54 SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer

GAME BOY ADVANCE

42 Bratz Rock Angel
57 Cosmo & Wanda – Wenn Elfen helfen: Die Anti-Welt
57 Crazy Frog Racer
56 DRIV3R
57 Meine Tierpension
43 SpongeBob Schwammkopf: Film ab!
56 Tim Burton's Nightmare before Christmas – Der Kürbiskönig
57 Totally Spies!

KOMPLETTLÖSUNG

82 Mario Kart DS
90 Nintendogs

CHEATS & CODES

GAMECUBE

91 Donkey Konga 2
92 Final Fantasy: Crystal Chronicles
92 Mario Party 4
91 Metroid Prime
91 Need for Speed Most Wanted
91 Shrek SuperSlam
91 Super Mario Sunshine
92 Tony Hawk's American Wasteland
90 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. KNIRPSE GANZ GROSS
Mario & Luigi: Partners in Time ist das witzigste RPG seit langem.

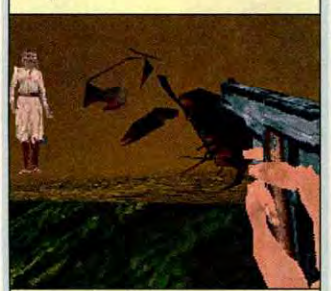
2. HEIMATLAND
Wir haben uns prima in *Animal Crossing: Wild World* eingelebt.

3. REKORD!
Die Resonanz auf den Highscore-Wettbewerb war überwältigend.

4. SEGA MACHT AN
The Rub Rabbits! bringt die Herzen von Minispiel-Fans in Wallung.

5. STEIGERUNG
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 ist deutlich besser als *Taiketsu*.

Flops



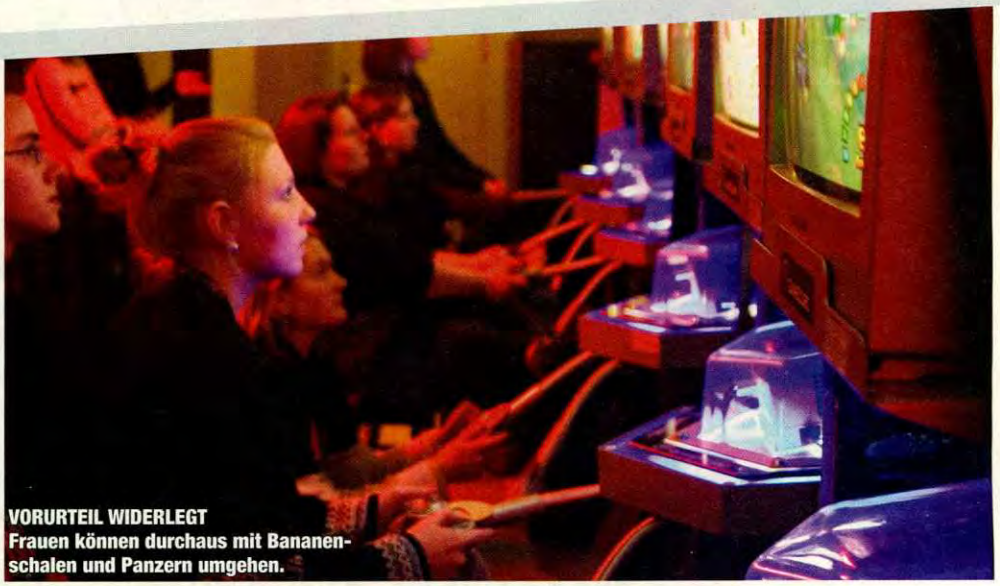
1. UNWÜRDIG
King Kong für den DS ist eine herbe Enttäuschung für Fans des Films.

2. WENIG NACHSCHUB
Wo bleiben die Neuankündigungen für den GameCube?

3. HITFLAUTE
Auch der Game Boy wartet auf hochwertiges neues Spielefutter.

4. FILMRISS?
Leider ist nicht klar, ob *The Movies* für den GameCube erscheint.

5. WEGRATIONALISIERT
Der Quizmodus „Sag's laut" wurde in *Mario Party 7* ersatzlos entfernt.



VORURTEIL WIDERLEGT
Frauen können durchaus mit Bananenschalen und Panzern umgehen.

Best Players Cup TRINITY

Kräftemessen der Profis: Wer hat nicht nur im Kart die Nase vorn?

Inmitten des Weihnachtstrubels konnte am 10.12.05 ein Event der etwas anderen Art die Aufmerksamkeit auf sich lenken. Ausschließlich auf der Konsole wurde im Frankfurter Praesidium 19/11 auf der bpc TRINITY von über 2.000 Gamern und Partyfreunden eine Fortsetzung des Best Players Cup gefeiert. Volljährige konnten bei freiem Eintritt neue Games wie *Mario Smash Football* oder Hits wie *Die Sims 2* aus dem Hause EA spielen. In *Mario Kart: Double Dash!!* und *Mario Kart DS* wurde die offizielle Deutsche Meisterschaft ausgetragen, die üblichen Verdächtigen Thorsten Kozik (GameCube) und Andreas Lutter (Nintendo DS) schnappten sich Preisgeld und Goldmedaillen. Für Freude sorgte die gestiegene Anzahl der teilnehmenden Frauen. Manuela Römbach setzte sich gegen die starke Konkurrenz durch und ergatterte verdient den Titel. Abseits der Turniere wurden auf dem Nintendo DS zum Spaß auch *Bomberman*-Matches ausgetragen.

PRINZESSINNEN Die Sieger im Mario-Kart-Princess-Cup: Manuela Römbach (m.), Susanne Mair (l.), Kathrin Degoutrie (r.).

N-ZONE NEWSTICKER

+++ ZWEI IN EINS *Castlevania* im Doppelpack: Konami legt *Harmony of Dissonance* und *Aria of Sorrow* neu auf. Die beiden Titel der Blutsaugersaga erscheinen im Februar als *Castlevania Double Pack* zusammen auf einem Modul zum Preis von knapp 40 Euro. Weitere Doppelpacks sollen folgen. **+++ SYSTEMSELLER** Der Nintendo DS ist hierzulande weiter auf Erfolgskurs: Knapp 400.000 Konsolen konnten seit März 2005 abgesetzt werden. Zu verdanken ist dies besonders der Welpenzuchtsimulation *Nintendogs*, die binnen zwei Monaten 250.000 Käufer fand. Einen ähnlichen Hardwareschub gab *Mario Kart DS*: Das Rennspiel mit Online-Modus verkaufte sich in den ersten drei Wochen nach Veröffentlichung 100.000 Mal in Deutschland. **+++ FLAGGSCHIFF POKÉMON** Dem Erfolg der DS-Software steht die *Pokémon Smaragd Edition* in nichts nach: Rund 200.000 Spiele wanderten bis Mitte Dezember über die Ladentheke. **+++ VOLLTREFFER!** *Mario Smash Football* schoss mit 50.000 verkauften Exemplaren auf Anhieb an die Tabellenspitze der deutschen GameCube-Charts. Als Werbepartner hatte Nintendo Philipp Lahm

Age of Empires: The Age of Kings

STRATEGIE **Aus Echtzeit-Taktikern mach Rundenstrategen!**

Der PC-Spieler hat seine Maus, der DS-Zocker den Stylus – dieser Parallele sind sich auch die Entwickler von Backbone Entertainment bewusst und transportieren *Age of Empires II: The Age of Kings* derzeit ins Taschenformat. Statt Taktik in Echtzeit präsentiert der DS-Aufguss allerdings reine Rundenstrategie: Ihr führt fünf Zivilisationen mittels Handel, Krieg und Erkundungsreisen (zu Lande oder per Schiff) zur Weltherrschaft. Von der Ausbildung eurer Soldaten in Universitäten bis hin zur gesamten Kriegsführung mit Bogenschützen, Samurai sowie 63 weiteren Einheiten kümmert sich der Spieler um fast alle Aktionen des PC-Originals. Jede Zivilisation, darunter Mongolen, Briten und Sarazenen, bietet dabei individuelle Kampagnen. Zudem dürft ihr sogar in die Rolle historischer Würdenträger wie Robin Hood oder Richard Löwenherz schlüpfen. Durch Erfolge im drahtlosen Vierspieler-Modus schaltet ihr zudem neue Karten oder Truppen frei. Wann das Zeitalter der Könige in Europa anbricht, ist leider noch nicht bekannt. **(ck)**

Hersteller: THQ/Majesco
Internet: www.majescoentertainment.com
Termin: 2006

SCHLACHT NACH RUNDEN Die DS-Version wird nach Runden gespielt.

Tak Die große Juju-Jagd

JUMP & RUN **Hokuspokus? Nö: Juju!**

Im dritten Teil der Dschungelhüpfer-Serie darf Krieger Tak den Pupununu-Stamm beim großen Juju-Wettbewerb repräsentieren. Urplötzlich wird die Stimmung gedämpft, als Taks alte Gegenspieler aufkreuzen und das fröhliche Wetteifern stören – für den Spieler wäre es sonst ja auch langweilig gewesen! Gemeinsam mit seinem neuen Freund Lok kämpft sich der Nackedei in seinem ersten DS-Abenteuer schließlich durch dreidimensionale Umgebungen, verwandelt sich in Tiere und streckt seine Widersacher mithilfe seiner erweiterbaren Juju-Kräfte und Zaubersprüche nieder. Tierische Weggefährten wie Elefanten oder Gorillas weisen den beiden Helden, die auf Knopfdruck jederzeit gewechselt werden können, den Weg. Als Schmankerl gibt's Minispiele mit Touchscreen- und Mikrofon-Unterstützung obendrauf, auch Rennspieleinlagen sind integriert. **(ck)**

POLYGONKRIEGER Taks DS-Version wurde unabhängig von der 2D-GBA-Fassung entwickelt.

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Februar

Viewtiful Joe Red Hot Rumble

BEAT 'EM UP **Wer hat das Zeug zum Superheld?**

Captain Blue hat das Leben als Superheld satt und nimmt in *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble* einen Platz auf dem Regiestuhl ein, um ein brandneues Heldenepos zu drehen. Aber welcher Hauptdarsteller kommt bei dem actionreichen Streifen infrage? Um die Personalfrage zu klären, trommelt der Captain daher sämtliche Bewerber zusammen und lässt die Kontrahenten in hitzigen Duellen aufeinander los – sollen Silvia, Sprocket und Co. doch selbst zusehen, wer am Ende übrig bleibt! Wie die Story vermuten lässt, handelt es sich beim ersten Ableger der Capcom-Actionsause um einen Titel, der hauptsächlich auf Multiplayer-Gefechte zugeschnitten ist. Die obligatorischen VFX-Kräfte sind erneut vorhanden und zaubern wieder einmal coole Effekte auf den Bildschirm. Klappe, Action! **(ck)**

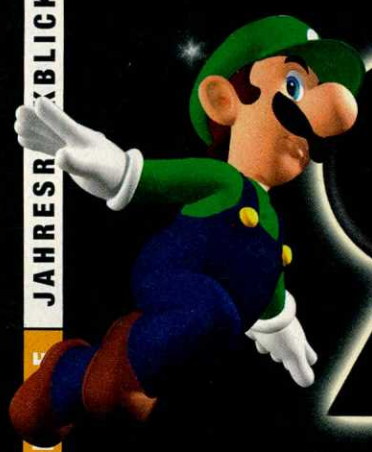
Hersteller: Capcom
Internet: www.viewtifuljoe.com
Termin: Februar

VIEWTIFUL JOE MELEE? Vierspieler-Matches mit coolen Effekten und abgedrehten Helden kennen wir doch irgendwo her ...

für TV- und Printanzeigen verpflichtet. **+++ EXPERIMENT GEGLÜCKT** Drei Wochen nach dem Start der Nintendo Wi-Fi Connection konnten weltweit bereits drei Millionen Verbindungen registriert werden. 200.000 verschiedene Spieler haben *Mario Kart DS* und *Tony Hawk's American Sk8land* online gegeneinander gespielt. **+++ STARCRAFT-NACHRUF** Ein Moderator im offiziellen Blizzard-Forum Battle.net nannte Gründe dafür, warum die Arbeiten an der GameCube-Version von *StarCraft: Ghost* eingestellt wurden: Der Titel setze eine aktive Online-Infrastruktur voraus, die der Würfel nicht bieten könne. Anstatt also Teile des Spiels wegzulassen, entschied man sich dafür, *Ghost* nur für PS2 und Xbox zu veröffentlichen. Grundsätzlich sei man neuen Projekten für Nintendo-Plattformen aber nicht abgeneigt. **+++ WINTERLICHER ENDSPURT** *SBK: Snowboard Kids* wird noch in diesem Winter in Europa erscheinen. Die Schneeteens lassen sich aber Zeit: Erst im März soll das DS-Rennspiel ausgeliefert werden. Ob wir Kunstschnee streuen müssen? **+++ VERSPÄTET** *Nanostray* (N-ZONE-Wertung: 81%) erscheint mit viermonatiger Verspätung endlich am 24. Februar. **+++ TAMAGOTCHI-COMEBACK** Atari plant, Tamagotchi Connexion Corner Shop in Europa zu veröffentlichen. Der Titel soll Anfang des Jahres bei uns erscheinen. **+++ POKÉIN** Wissenschaftler haben ein neues, krebserzeugendes Protein entdeckt und dieses „POK Erythroid Myeloid ONtogenic" genannt, kurz: POKEMON. Nintendo hat rechtliche Schritte angekündigt. **+++**

DAS WAR 2005

Ein verspielter Rückblick!



Wie die Zeit vergeht – was ist in diesem Jahr nicht alles passiert. Nintendo hat das neue Handheld DS in Deutschland auf den Markt gebracht, eine Winzlings-Version des Game Boy Advance mit dem Namen Micro unters Volk gebracht und im September lüftete Nintendo das Geheimnis um die neue Konsole. Zeit für uns, das Jahr noch einmal Revue passieren zu lassen. Was lief in der Redaktion ab, welche Spiele sind erschienen, welche Titel haben uns ganz besonders gefesselt? Vorhang auf für unseren Jahresrückblick 2005!

JANUAR
Gruselstimmung

Gerade war Weihnachten vorbei und Silvester überstanden, schon stand die nächste Party vor der Tür. Am 7. Januar erschien *Mario Party 6* mit Mikrofon und jeder Menge Minispielen. Zusätzlich flatterte ein Import-Test zu *Resident Evil 4*, dem Gruselschocker des Jahres, in die Redaktion und wir machten erste Erfahrungen mit dem Süchtigmacher *Polarium* für den Nintendo DS!

FEBRUAR
Sportlich!

Es lebe der Sport – endlich erschien *Mario Power Tennis* für den GameCube auch in Deutschland und die Redaktion lieferte sich erbitterte Doppel um die Tenniskrone, während Sascha im kleinen Kreis seiner Trommelgruppe mit *Donkey Kong Jungle Beat* jede Menge Spaß hatte. Udo vergnügte sich derweil abseits vom Rasen des Centre Court in der *UEFA Champions League*!

MÄRZ
Bildschirmwunder

Im März ging richtig die Post ab, denn Nintendos neuester Handheld-Streich DS feierte Premiere in Deutschland. Ab dem 11. März konnte sich jeder von dem neuen Spielgefühl überzeugen, das die zwei Bildschirme vermitteln: *Super Mario 64 DS, Polarium, Zoo Keeper, Project Rub* und *Wario Ware* gaben einen Vorgeschmack auf kommende Innovationen, die bald folgen sollten.

Die Hits des Jahres

Fast 200 Spiele, wer soll denn da den Überblick behalten? Kein Problem, wir zeigen euch, welche Hits ihr für GameCube, DS und den Game Boy unbedingt haben solltet!

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Resident Evil 4	95%
2. Splinter Cell Chaos Theory	91%
3. Fire Emblem: Path of Radiance, Prince of Persia: The Two Thrones, SSX on Tour, Tony Hawk's American Wasteland, Viewtiful Joe 2	90%
4. FIFA 06, Madden NFL 06, Mario Power Tennis, Pokémon XD: Der dunkle Sturm	89%
5. NHL 06, WWE: Day of Reckoning 2	88%
6. GUN, Peter Jackson's King Kong, TimeSplitters: Future Perfect	87%
7. Baten Kaitos, Call of Duty 2: Big Red One, Donkey Kong Jungle Beat, James Bond: Liebesgrüße aus Moskau, Killer 7, NBA Live 06,	86%
8. NBA Street V3, Final Fight Round 2	85%
9. Dancing Stage Mario Mix, Medal of Honor: European Assault	84%
10. Die Sims 2, Hulk: Ultimate Destruction, Tak und der Stab der Träume, UEFA Champions League 2004-2005, X-Men Legends II	83%

Der Horrortitel *Resident Evil 4* schockiert auch die Redaktion und gewinnt mit beängstigendem Abstand den Titel „GameCube-Spiel des Jahres". Hits wie *Splinter Cell Chaos Theory, Tony Hawk* oder *Prince of Persia* werden auf die Ränge verwiesen.

Programmier-Unfall des Jahres: MCGROOVZ DanceCRAZE 34%
Eine Lavalampe sieht wesentlich cooler aus und braucht keinen Fernseher!

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Kirby: Power Paintbrush, Meteos	90%
2. Advance Wars Dual Strike	89%
3. Super Mario 64, Polarium	88%
4. Castlevania: Dawn of Sorrow, Mario Kart DS, Sonic Rush, Wario Ware	87%
5. Tony Hawk's American Sk8land	86%
6. Another Code: Doppelte Erinnerung, Nintendogs	85%
7. Rayman DS	84%
8. Ultimate Spider-Man	83%
9. Nanostray, Project Rub, Zoo Keeper	81%
10. Daigasso Band Brothers, Die Sims 2, Jump Superstars	80%

Suchtspiel *Meteos* und Knutschkugel Kirby teilen sich den ersten Platz auf dem DS. Aber auch der Handheld-Krieg *Advance Wars* hat uns wochenlang gefesselt. Die kleinen Welpen landen in der Jahreswertung auf dem sechsten Platz – Wuff, Wuff!

Programmier-Unfall des Jahres: Ping Pals 19%
Dämliches Chat-Programm ohne Existenzgrundlage – aber dafür mit Avataren!

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Gunstar Future Heroes	90%
2. Boktai 2: Solar Boy Django, Mario Power Tennis	88%
3. Astro Boy: Omega Factor, Donkey Kong Country 3, Fire Emblem: Sacred Stones, Pokémon Smaragd	87%
4. Biene Maja: Süßes Gold, Rayman: Die Rache der Hoodlums	86%
5. Kingdom Hearts	85%

Wer sagt's denn – ein Remake aus den 90ern schlägt auf dem Game Boy zurück. *Gunstar Future Heroes* verweist mit satten 90 % sogar Marios Tennisspektakel auf den zweiten Platz. Dazu gesellt sich das innovative Action-Adventure *Boktai 2.*

Programmier-Unfall des Jahres: Premier Manager 2004-2005 15%
Früher gab es solche Programme zum Abtippen in C64-Zeitschriften!

APRIL
Alte Kinderspiele

Der April brachte nicht nur viel Regen, sondern auch kaum neue Titel für den GameCube. *Star Fox Assault* enttäuschte, *Baten Kaitos* brillierte und Action-Kracher *Viewtiful Joe 2* zog Udo und Fabian in seinen Bann. Gott sei Dank ist der Großteil der Redaktion heile geblieben. Anschließend spielten wir mit *Splinter Cell Chaos Theory* eine Runde „Verstecken im Dunkeln".

MAI
Schlaflos in Fürth

Im Nürnberger Raum gab es akute Kaffee-Not – kein Wunder, Fabian war auf der E3 unterwegs, während der Rest der N-ZONE-Mannschaft in Fürth unter Schlafmangel litt und die Nacht zum Tage machte. Abseits davon unterstützte Praktikant Sascha Schmitz das Team tatkräftig! Spielefutter war kurz vor dieser wichtigen Messe natürlich Mangelware. Nur wenige Titel erschienen in Deutschland!

JUNI
Affenhitze

Kaum war der E3-Stress vorbei, machte eine Affenhitze der Redaktion zu schaffen. Für Abhilfe sorgten aber viele kleine schwarze Ventilatoren eines bekannten Baumarktes. Das gab wieder neue Kraft, und so wurde in *Donkey Konga 2* kräftig um die Wette getrommelt, während das durchgedrehte *Killer 7* von Capcom als spielerisches Kunstwerk überzeugte und vor allem Udo fesselte.

Es geht weiter auf der nächsten Seite.

Mehr Spieler = mehr Spaß!

Wer öfter mal Freunde oder Bekannte zu Besuch hat und eine zünftige Mehrspieler-Session abhalten möchte, der sollte sich unsere Mehrspielercharts vornehmen. Wir haben für euch systemübergreifend die besten Spaßgranaten für zwei und mehr Spieler herausgesucht – viel Spaß beim Stöbern und natürlich beim Spielen!

NINTENDO GAMECUBE

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Mario Power Tennis	92%
2. TimeSplitters: Future Perfect	90%
3. Donkey Konga 2, FIFA 06, Madden NFL 06	89%

Auf dem GameCube werden jede Menge Lobs geschlagen, aber es wird in *TimeSplitters* auch scharf geschossen. Zum Abreagieren ladet ihr eure Freunde dann zu einer gelungenen Trommelrunde ein!

NINTENDO DS

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Mario Kart DS	94%
2. Bomberman DS	90%
3. Polarium	89%

Mario Kart DS ist sogar systemübergreifend das beste Mehrspieler-Spiel des Jahres, nicht zuletzt dank Wi-Fi-Unterstützung – da sieht selbst Veteran *Bomberman* richtig alt aus und Zeichenkurs *Polarium* ist abgeschlagen.

NINTENDO GAME BOY

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Gunstar Future Heroes	90%
2. Mario Power Tennis	89%
3. Pokémon Smaragd	87%

Gunstar Future Heroes ist auch zu zweit die absolute Spaßgranate. Wer es lieber etwas friedlicher mag, der schnappt sich Ball und Schläger und trägt mit Mario und Donkey Kong Duelle auf dem Centre Court aus.

Fakten, Fakten, Fakten – und

Statistiken sind doch eine feine Sache – so auch im Jahr 2005. 12 Ausgaben und 1.200 Seiten später lassen wir Zahlen sprechen und haben unseren Taschenrechner

Getestete Spiele (Erscheinungszeitraum 2005): 199
Durchschnittliche Einzelspieler-Wertung: 73,5%
Durchschnittliche Grafik-Wertung: 71,0%
Durchschnittliche Sound-Wertung: 71,8

NINTENDO GAMECUBE

Tests: 67
Durchschnittliche Einzelspieler-Wertung: 78,2
Durchschnittliche Grafik-Wertung: 75,0%
Durchschnittliche Sound-Wertung: 78,9%
Fazit: Spiele für Nintendos Würfel glänzen mit einer Durchschnittswertung von 78,8 % bei Spielspaß und Sound! Zwar sind dieses Jahr nur knapp 70 Spiele erschienen, aber die Qualität konnte überzeugen!

NINTENDO DS

Tests: 55
Durchschnittliche Einzelspieler-Wertung: 74,3%
Durchschnittliche Grafik-Wertung: 69,1%
Durchschnittliche Sound-Wertung: 69,5%
Fazit: Mit 74,5 % liegen die DS-Titel knapp über dem N-ZONE-Durchschnitt. Dafür scheint bei Grafik und Sound noch lange nicht das Ende des Möglichen erreicht zu sein – wir sind gespannt auf das nächste Jahr.

NINTENDO GAME BOY

Tests: 77
Durchschnittliche Einzelspieler-Wertung: 68,3%
Durchschnittliche Grafik-Wertung: 68,7%
Durchschnittliche Sound-Wertung: 67,2%
Fazit: Für Nintendos Urgestein sind die meisten Spiele herausgekommen, die aber insgesamt deutlich unter dem Durchschnitt aller erschienen Spiele liegen. GBA-Titel ernteten im Schnitt lediglich knapp 70 %.

JULI
Umzugsfreuden

Die Tiere in *Madgascar* brachen aus dem Zoo aus, die Redakteure der N-ZONE zogen in den zweiten Stock. Neben stundenlangem Aufräumen ging es mit *Batman* auf dem GameCube nach Gotham City, mit Marty, Gloria, Alex und Melman nach Madagaskar und mit *Bomberman* auf dem DS in der Redaktion richtig rund – selten hat Schadenfreude so viel Spaß gemacht. Hehe, Boom!

AUGUST
Flaute

Während sich die Redaktion langsam um die Herbsthits kümmerte, herrschte in den Geschäften Sommerflaute. Lediglich *NHL 2006* erschien lustigerweise mitten im Sommer, täuschte aber über die Dürre nicht hinweg. Auch auf dem DS und GBA war nichts los. Dafür begeisterte uns der Importtest zu *Advance Wars: Dual Strike* – wir zogen in den Krieg. Leider noch in unverständlichem Japanisch.

SEPTEMBER
Viva la Revolution!

16. September 2005 – Nintendo-Fans quälten sich deutschlandweit frühmorgens aus dem Bett, um den Revolution-Controller zu bewundern. Mit Kipp- und 3D-Sensoren will Nintendo die Spielewelt 2006 auf den Kopf stellen. Derweil vergnügten wir uns mit den Hits im September: *Castlevania: Dawn of Sorrow (DS), FIFA 06 (GC)* und *WWE: Day of Reckoning 2 (GC)*.

an die Leser denken!

glühen lassen. Herausgekommen sind erstaunliche Fakten und eine interessante Übersicht. Aber schaut einfach selbst. Wir lassen Zahlen sprechen!

PUBLISHER TOP 3

Fast 200 Spiele haben die Publisher dieses Jahr für alle Nintendo-Systeme auf den Markt gebracht. Welcher Hersteller sich das Fleißkärtchen für den emsigsten Software-Produzenten abholen darf, seht ihr hier!

1. Nintendo: 46 Spiele
2. Electronic Arts: 31 Spiele
3. Activision: 22 Spiele

GENREÜBERSICHT

Was für eine Konsole brauche ich, wenn ich am liebsten Jump & Runs spiele? Für welches System gibt es die meisten Rennspiele? Existieren für den DS schon Rollenspiele? Welches Genre ist auf welchem System am meisten vertreten? Schaut in unsere Übersicht und findet die Antworten!

GENRE	GC	DS	GBA
Action	12	5	11
Action-Adventure	9	5	6
American Sports	4	1	0
Beat 'em Up	5	2	4
Ego-Shooter	4	1	0
Fußball	1	1	1
Geschicklichkeit	5	15	13
Jump & Run	8	9	22
Rennspiele	4	6	4
Rollenspiele	3	0	2
Simulationen	1	4	4
Sport	4	2	3
Trendsport	2	1	1
Wrestling	1	0	0

Augenschmaus trifft Ohrwürmer!

Welche Titel bezaubern durch ihre Grafik und wo werden eure Ohren so richtig verwöhnt? Wir haben die Grafik- und Soundreferenzen der drei Systeme zusammengetragen!

NINTENDO GAMECUBE

// BESTE GRAFIK

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Resident Evil 4	93%
2. Viewtiful Joe 2	91%
3. Prince of Persia: The Two Thrones	87%
Pixel-Skandal des Jahres: MCGROOVZ DanceCRAZE	9%

// BESTER SOUND

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Resident Evil 4	93%
2. SSX on Tour, Splinter Cell Chaos Theory, Medal of Honor: European Assault	91%
3. Peter Jackson's King Kong	90%
Akustische Folter des Jahres: Sonic Gems Collection	56%

NINTENDO DS

// BESTE GRAFIK

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Mario Kart DS, Nanostray	91%
2. Another Code: Doppelte Erinnerung, Castlevania: Dawn of Sorrow, Jump Superstars, Lost in Blue, Sonic Rush, Super Mario 64, Ultimate Spider-Man	84%
3. Asphalt Urban GT, Kirby: Power Paintbrush, Spider-Man 2	83%
Pixel-Skandal des Jahres: Retro Atari Collection	15%

// BESTER SOUND

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Tony Hawk's American Sk8land	86%
2. Castlevania: Dawn of Sorrow, Daigasso Band Brothers, Mario Kart DS, Ultimate Spider-Man	85%
3. Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	84%
Akustische Folter des Jahres: Tiger Woods PGA Tour 2005	20%

NINTENDO GAME BOY

// BESTE GRAFIK

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Gunstar Future Heroes	95%
2. Kingdom Hearts	90%
3. Biene Maja: Süßes Gold, Rayman: Die Rache der Hoodlums	88%
Pixel-Skandal des Jahres: Premier Manager 2004-2005	14%

// BESTER SOUND

PLATZ/TITEL	WERTUNG
1. Gunstar Future Heroes	88%
2. Kingdom Hearts	87%
3. Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	85%
Akustische Folter des Jahres: Premier Manager 2004-2005	22%

OKTOBER
Hundeleben

Die Redaktion kam, wie insgesamt 250.000 DS-Besitzer in Deutschland auch, auf den Hund. In der Redaktion wurde fleißig Gassi gegangen, Tricks wurden geübt und natürlich jede Menge Streicheleinheiten an die kleinen *Nintendogs* verteilt. Auf dem GameCube zogen wir mit *Spartan* in mittelalterliche Schlachten und bereiteten uns mit *SSX on Tour* auf den kalten Winter vor.

NOVEMBER
Benzin im Blut

Auf diesen Titel haben DS-Besitzer gewartet. Mit *Mario Kart DS* startete der DS ins Wi-Fi-Zeitalter und ließ schon in den ersten Tagen über eine viertel Million Spieler online gegeneinander antreten. Die Redaktion war natürlich mit auf der Rennstrecke. Hochkarätige Titel wie *Pokémon: Der dunkle Sturm* oder *Fire Emblem* bekamen Hit-Stempel – aber *Mario Kart* übertraf alles!

DEZEMBER
Ende gut, alles gut!

Das Jahr ist fast um, die Redaktion werkelte fleißig an dieser Weihnachtsausgabe und freute sich über Hits wie *Prince of Persia: The Two Thrones* oder *Battalion Wars* auf dem GameCube und *Burnout Legends* für den Nintendo DS – wir sind gespannt auf ein neues Jahr mit neuen Konsolen und jeder Menge innovativer Spiele – frohes Fest! Jungs, wo sind eigentlich die Lebkuchen hin?

31. Dezember 2005

Die große Hit-Vorschau 2006

Erfahrt hier alles über die 31 wichtigsten Nintendo-Projekte!

GAME BOY

Für den Game Boy war es gar nicht so leicht, fünf außergewöhnliche Titel für 2006 zu finden. Viele Publisher konzentrieren sich bei der Entwicklung bereits auf den Nintendo DS. Wir gehen allerdings davon aus, dass im Lauf des Jahres noch zahlreiche weitere hochkarätige Titel für Nintendos Dauerbrenner angekündigt werden. Gründe gibt es genug: So zählt der Game Boy weltweit immer noch zu den meistverkauften Konsolen und ging in den USA allein im November über 800.000 Mal über die Ladentische. Damit hat sich Nintendos kleinste Konsole mehr als doppelt so oft verkauft wie Nintendo DS (ca. 370.000 Exemplare) und Sony PSP (ca. 350.000 Exemplare) zusammen.

5 | PLATZ

TOP SPIN 2

GENRE: Sport
HERSTELLER: SEGA **TERMIN:** 2006

Die berühmte Sega-Tennisserie findet den Weg auf den Game Boy. Ob der Titel Mario Konkurrenz machen wird?

4 | PLATZ

METAL SLUG ADVANCE

GENRE: Action
HERSTELLER: Koch Media **TERMIN:** 2006

Bald könnt ihr den Arcade-Klassiker auf dem Handheld erleben. Die Entwickler peppten das Spiel zudem mit einigen frischen Ideen auf. Wann der Action-Kracher erscheint, steht nicht genau fest.

3 | PLATZ

WARIO WARE TWISTED!

GENRE: Geschicklichkeit **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** 24. Februar

Der neueste Teil der beliebten Minispiel-Serie wurde mit Kippsensoren aufgepeppt und sollte ursprünglich bereits im letzten Jahr erscheinen. Nintendo verschob den Titel aber kurzfristig auf das neue Jahr. Wir vergaben bereits in der N-ZONE 07/05 82%.

2 | PLATZ

FINAL FANTASY IV

GENRE: Rollenspiel
HERSTELLER: Nintendo **TERMIN:** 2006

In den USA ist das Remake des SNES-Klassikers von Square bereits seit kurzem erhältlich. Neben einem leicht aufgemotzten Gameplay und dezenten optischen Verbesserungen erwartet euch dasselbe geniale Spiel wie seinerzeit. Weitere Infos zum Spiel könnt ihr auf Seite 58 nachlesen!

1 | PLATZ

TALES OF PHANTASIA

GENRE: Rollenspiel **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** 31. März

Nicht nur Square kann gute Rollenspiele entwickeln, auch Namco ist berühmt für seine epischen Meisterwerke. Mit *Tales of Phantasia* erscheint das erste Spiel der Serie für den Game Boy, welches seinerzeit für das SNES erschien und später für die PSone recycelt wurde. Bei der Game-Boy-Umsetzung erwartet euch nun ein Mix aus Klassiker und Remake. Im Vergleich zum Original finden sich neue Dungeons, verbesserte Grafik, neue Aufgaben sowie ein paar Gameplay-Verbesserungen. Im Spiel werdet ihr in die Rolle eines 17-jährigen Kämpfers versetzt, der sich zusammen mit einem Freund zu einer Jagd in den Wald aufmacht. Als sie zurückkehren, ist in ihrem Heimatdorf eine Tragödie passiert. Wir erwarten bei der Umsetzung keine Tragödie, sondern – gemeinsam mit *Final Fantasy IV* – das beste Game-Boy-Spiel 2006.

NINTENDO DS

Der Nintendo DS boomt! Schon seit Monaten stellt der Nintendo DS in Japan die meistverkaufte Konsole dar und auch in den USA und Europa läuft es gut für die Doppelbildschirm-Konsole. Allein in den Weihnachtswochen verkaufte Nintendo weit über 150.000 DS nur in Deutschland. Einen großen Anteil am Erfolg dürften *Nintendogs* (über 250.000 verkaufte Spiele in Deutschland) und *Mario Kart DS* (über 100.000 verkaufte Exemplare) haben. Diesen Erfolg honorieren auch die Publisher, die Releaselisten für den DS für 2006 sind prall gefüllt.

15 | PLATZ

ELECTROPLANKTON

GENRE: Musikspiel
HERSTELLER: Nintendo **TERMIN:** 2006

Einzigartig und abgedreht, das ist *Electroplankton*. Inspiriert von den Bild- und Klangwelten des japanischen Künstlers Toshio Iwai tippt, rubbelt und zeichnet ihr über den Touchscreen – nicht nur, um damit abgedrehte Bilder auf dem DS zu beeinflussen, sondern auch, um Melodien und Rhythmen zu erschaffen.

14 | PLATZ

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

GENRE: Simulation **HERSTELLER:** Capcom/ Nintendo **TERMIN:** 10. März

In Japan ist die Gerichtsserie unter dem Namen *Gyakuten Saiban* bestens bekannt. *Phoenix Wright* ist der erste Titel der Serie, der auch außerhalb Japans veröffentlicht wird. Ihr werdet hier in die Rolle eines Staatsanwaltes versetzt, der Beweise sammeln und Zeugen befragen muss. Erstaunlich unterhaltsam!

13 | PLATZ

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

GENRE: Simulation
HERSTELLER: Nintendo **TERMIN:** März

In *Trauma Center* dürft ihr euch einen weißen Kittel überstreifen und Arzt spielen. Als Chirurg schnippelt ihr in den Körpern eurer Patienten rum und müsst mit äußerster Präzision komplizierte Operationen abschließen. Das Leben des Patienten liegt in eurer Hand! Innovativ und einfach mal anders!

12 | PLATZ

THE RUB RABBITS!

GENRE: Geschicklichkeit
HERSTELLER: Sega **TERMIN:** Februar

Hinter *The Rub Rabbits!* verbirgt sich der zweite Teil von *Project Rub*. Wieder dürft ihr in zahlreichen Minispielen um die Gunst einer Frau kämpfen. Doch es ist schwieriger als jemals zuvor, da eurem Schwarm anfangs von mehreren Kerlen der Hof gemacht wird. Was sich sonst noch geändert hat, könnt ihr in unserer Vorschau ab Seite 24 nachlesen.

11 | PLATZ

FINAL FANTASY III

GENRE: Rollenspiel
HERSTELLER: SquareEnix **TERMIN:** 2006

Bei *Final Fantasy III* handelt es sich um ein Remake des NES-Klassikers. Dabei möchte es Square nicht bei einer simplen Umsetzung belassen, sondern den DS-Titel mit zahlreichen neuen Gameplay-Elementen sowie 3D-Grafik gehörig aufpeppen. Leider steht noch nicht fest, ob der Titel nach Europa kommt.

10 | PLATZ

JUMP SUPERSTARS

GENRE: Beat 'em Up
HERSTELLER: Nintendo **TERMIN:** 2006

Der stark an *Super Smash Bros.* erinnernde Prügel-Titel lässt euch mit zahlreichen Helden aus Anime-Serien wie *Yu-Gi-Oh!, One Piece, Shaman King, Naruto* und *Dragon Ball Z* kämpfen. Durch die zahlreichen Lizenzen, die Nintendo für eine Veröffentlichung hierzulande benötigt, steht ein Veröffentlichungstermin des DS-Krachers nach wie vor aus.

9 | PLATZ

METROID PRIME PINBALL

GENRE: Geschicklichkeit
HERSTELLER: Nintendo **TERMIN:** 2006

Noch steht ein Veröffentlichungstermin für den Science-Fiction-Flipper rund um Samus Aran aus, doch wir sind uns sicher, dass der Titel kommen wird. Wäre auch schade, denn die Macher des Mario-Flippers *Super Mario Ball* haben sich bei *Metroid Prime Pinball* richtig ins Zeug gelegt und einen erstklassigen Flipper auf die Beine gestellt.

8 | PLATZ

SUPER PRINCESS PEACH

GENRE: Jump&Run
HERSTELLER: Nintendo **TERMIN:** 2006

Endlich kriegt auch die entführungsgebeutelte Prinzessin ihr eigenes Spiel und darf sich bei ihrem pummeligen Dauerretter und Herzensbrecher Mario revanchieren. Denn dieses Mal wurde ausnahmsweise der Italo-Klempner gekidnappt. Alle Details zu dem zuckersüßen Jump & Run könnt ihr auf Seite 26 nachlesen.

7 | PLATZ

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Capcom/Nintendo **TERMIN:** Frühjahr

Mit *Resident Evil Deadly Silence* erwartet euch eine auf den DS zugeschnittene Umsetzung des PSone-Klassikers für den DS. So nutzt ihr den Touchscreen, um den Zombies mit dem Messer einzuheizen, während ihr das Mikrofon benötigt, um gestorbene Kameraden durch Mund-zu-Mund-Beatmung wiederzubeleben.

6 | PLATZ

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** 31. März

Mit *Animal Crossing: Wild World* erhaltet ihr eine weitere Umsetzung für euren DS. So unterscheidet sich der Titel kaum von der GameCube-Variante, bietet aber dank des Online-Modus sowie einiger neuer Features jede Menge Spielspaß! Lest auch unseren umfangreichen Import-Test ab Seite 62!

5 | PLATZ

POKÉMON DIAMOND & PEARL

GENRE: Rollenspiele **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** 2006

Noch gibt es so gut wie keine Informationen zu den neuen *Pokémon*-Spielen für den DS, deshalb „nur" Platz 5. Nach ersten Informationen soll man seine bisherigen Game-Boy-Pokémon mit in die DS-Version transferieren können. Darüber hinaus soll man via Wi-Fi mit bis zu 16 Spielern daddeln können.

4 | PLATZ

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

GENRE: Rollenspiel **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** 27. Januar

Noch im Januar veröffentlicht Nintendo einen weiteren Rollenspiel-Knüller! *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit* ist die Fortsetzung der beliebten *Mario*-Rollenspielserie. Neben dem einzigartigen Humor, der die Serie auszeichnet, erwartet euch das nach wie vor geniale Gameplay. Lest auch den Test ab Seite 44.

3 | PLATZ

BRAIN TRAIN

GENRE: Geschicklichkeit **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** März

In Japan sind bereits mehrere Versionen von Nintendos Lern-Knobelspielen erschienen. Dort sind die Spiele bereits zum Megaseller avanciert und haben sich weit über 700.000 Mal verkauft. Die Version *Brain Training for Adults* basiert auf einem bekannten Buch von Professor Ryuuta Kawashima. Hierzulande wird *Brain Train* im März erscheinen und wahrscheinlich genauso erfolgreich wie in Japan werden. Denn genau wie *Nintendogs* zuvor spricht *Brain Train* eine wesentlich breitere Zielgruppe an als gewöhnliche Videospiele. Wenn ihr wissen wollt, was euch im Spiel so erwartet, dann werft doch mal einen Blick auf Seite 72.

2 | PLATZ

NEW SUPER MARIO BROS.

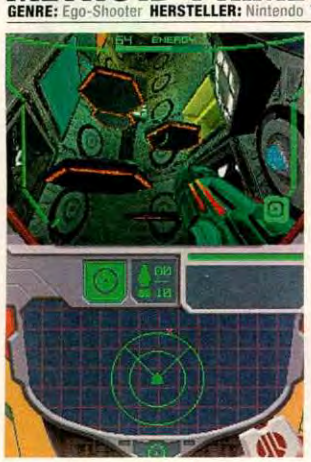
GENRE: Jump & Run **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** 2006

Mit *NEW Super Mario Bros.* hat Nintendo ein brandneues Mario-Abenteuer in der Mache, das exklusiv für den Nintendo DS erscheinen wird. Der Titel ist klassisch in 2D gehalten, bietet aber teilweise dreidimensionale Hintergründe, die das Gameplay beeinflussen. *NEW Super Mario Bros.* mixt das Beste aus den bislang erschienenen *Mario*-Spielen zu einem grandiosen neuen Mario-Jump&Run-Cocktail. Freut euch auf zahlreiche typische Mario-Items wie die Feuerblume, knallbunte Levels, hervorragende Spielbarkeit und einen äußerst unterhaltsamen Mehrspieler-Modus. Einen genauen Termin für 2006 gibt es allerdings noch nicht.

1 | PLATZ

METROID PRIME HUNTERS

GENRE: Ego-Shooter **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** Frühjahr



Der Titel des Jahres für den DS, der uns bislang am meisten beeindruckt hat, war *Metroid Prime Hunters*. Die Entwickler haben das *Metroid*-Setting in einen spannenden und technisch äußerst beeindruckenden 3D-Shooter gepackt. Zeitlich spielt *Metroid Prime Hunters* zwischen *Metroid Prime* und *Metroid Prime 2: Echoes*. Die Story handelt von der Jagd nach wertvollen Waffen und Artefakten einer ausgestorbenen Spezies. Ihr müsst dafür sorgen, dass diese nicht in die falschen Hände geraten. Insbesondere die hervorragende Steuerung via Touchscreen und Digi-Kreuz sowie die stylischen Levels setzen für Handheld-Shooter neue Maßstäbe. Hinzu kommt, dass *Metroid Prime Hunters* online spielbar sein wird. In den USA soll der Titel am 20. März erscheinen, hierzulande dürfte es wenige Wochen später so weit sein.

GAMECUBE

Der Spielenachschub für den GameCube kommt im neuen Jahr ins Stocken. Man merkt, dass die Entwickler sich bereits auf die nächste Hardware-Generation vorbereiten. Nichtsdestotrotz dürften hierzulande auch noch einige weitere Titel erscheinen, die bislang nicht in Europa veröffentlicht wurden. So sollte beispielsweise das Rollenspiel-Epos *Baten Kaitos 2* noch seinen Weg nach Europa finden, auch wenn der Titel bislang lediglich für Japan angekündigt wurde. Dort erscheint der Titel kurz nach der E3 Ende Mai.

10 | PLATZ

DIE CHRONIKEN VON NARNIA: DER KÖNIG VON NARNIA

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Buena Vista Games **TERMIN:** 2006

Mit Verspätung kommt im neuen Jahr auch die GameCube-Variante des schon für PlayStation 2, DS und Game Boy erschienenen Action-Adventures. Basierend auf dem gleichnamigen Kinofilm, dürft ihr die Handlung des ersten der sieben Bücher nachspielen. Erlebt vor fantasievoller Kulisse die Magie Narnias.

9 | PLATZ

ODAMA

GENRE: Geschicklichkeit **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** Frühjahr

Odama ist ein außergewöhnliches Flipperspiel, das Komponenten aus Abenteuer- und Strategiespielen vereint. Mit eurer Flipperkugel müsst ihr einen feindlichen General dirigieren, während ihr mit dem GameCube-Mikrofon eure Truppen über das Schlachtfeld steuert. Innovativ ist der Titel auf jeden Fall.

8 | PLATZ

SONIC RIDERS

GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Sega **TERMIN:** März

Sonic auf Abwegen. Abseits seiner Jump&Run-Wurzeln macht Sonic dieses Mal die Rennpiste unsicher. Sonics Erzrivale Dr. Eggman hat Sonic und seine Freunde zu einem Wettrennen herausgefordert. So düst ihr über abgedrehte Strecken, absolviert gefährliche Stunts und duelliert euch mit bis zu drei Freunden.

7 | PLATZ

HARVEST MOON: ANOTHER WONDERFUL LIFE

GENRE: Simulation **HERSTELLER:** Natsume **TERMIN:** 2006

Regelmäßig taucht der neueste Teil der Farmsimulation auf einer Releaseliste von Nintendo auf. Tja, wahrscheinlich hofft Nintendo genau wie wir, dass sich noch ein Publisher für den Titel findet. Denn der Titel ist in den USA schon lange erschienen. Kommt schon, ihr lieben Leute bei Nintendo, dann veröffentlicht den Titel doch gleich selbst hierzulande!

6 | PLATZ

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

GENRE: Ego-Shooter **HERSTELLER:** Ubisoft **TERMIN:** Februar

Der neueste Teil der Taktik-Shooter-Reihe erscheint im März. Dieses Mal dürft ihr Captain Scott Mitchell und seine Spezialeinheiten kontrollieren. Rettet den Präsidenten der USA und beschützt die Welt vor einer nuklearen Bedrohung!

5 | PLATZ

MARIO PARTY 7

GENRE: Action **HERSTELLER:** Nintendo **TERMIN:** 27. Januar

Was soll man zur *Mario Party*-Reihe von Nintendo eigentlich noch schreiben? Mit schöner Regelmäßigkeit veröffentlicht Nintendo einen neuen Teil der sich bestens verkaufenden Minispielreihe. Die einen lieben sie, die anderen hassen sie. Teil 7 setzt auf das bewährte Gameplay der Vorgänger und ist ab Ende Januar erhältlich. Lest den kompletten Test zum neuesten Teil ab Seite 38.

4 | PLATZ

TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD

GENRE: Jump&Run **HERSTELLER:** THQ **TERMIN:** Februar

Tak zählt zu den besten Jump&Run-Serien auf dem Markt. Die herausragendsten Markenzeichen von *Tak*: abgedrehter Humor und die große Nase des Hauptdarstellers. Die Entwickler wollen Teil 3 weniger frustig als den Vorgänger gestalten. Darüber hinaus gibt es einen kooperativen Mehrspieler-Modus.

3 | PLATZ

FIFA STREET 2

GENRE: Fußball **HERSTELLER:** Electronic Arts **TERMIN:** Februar

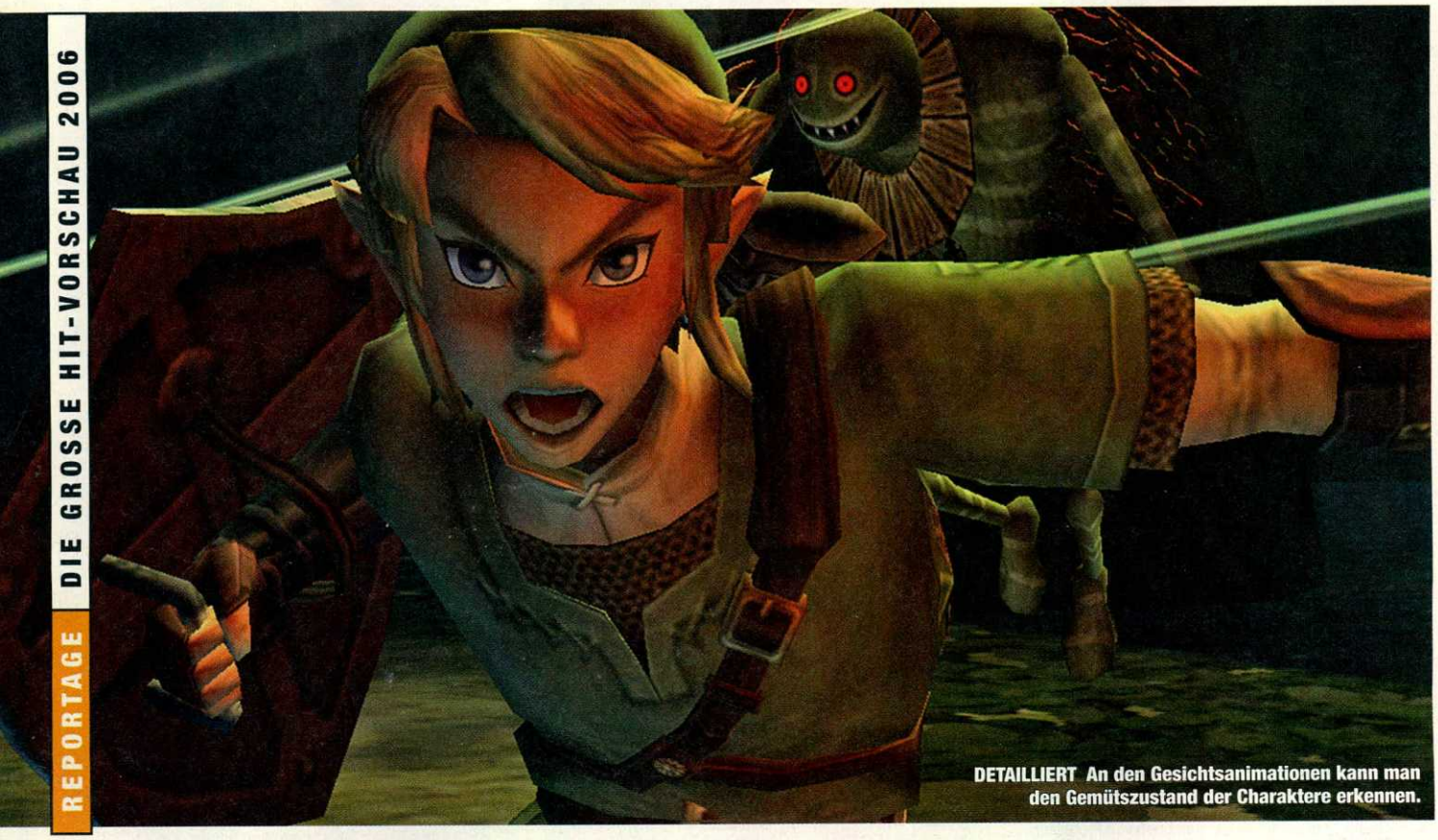
Der erste Teil kassierte aufgrund des dämlichen Torhüters, eines nervigen Kommentators und zu weniger Tricks nur durchschnittliche Bewertungen. Euch war es egal, der Titel verkaufte sich wie warme Semmeln. Die Entwickler haben sich nun konsequent den Schwächen des ersten Teils angenommen. Ab Seite 22 findet ihr eine Vorschau.

2 | PLATZ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Ubisoft **TERMIN:** März

Ubisoft lässt sich nicht lumpen und veröffentlicht den neuesten Teil rund um Superagent Sam Fisher auch auf dem GameCube. Dabei hat sich einiges im Vergleich zu den Vorgängern geändert, denn Sam sitzt im Knast. Was es damit auf sich hat und welchen Eindruck der neueste Teil bei uns hinterlassen hat, das könnt ihr in unserer großen Vorschau ab Seite 18 nachlesen.



DETAILLIERT An den Gesichtsanimationen kann man den Gemütszustand der Charaktere erkennen.

DAS WICHTIGSTE GAMECUBE-PROJEKT 2006

1 PLATZ

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Nintendo
TERMIN: 2./3. Quartal

NERVIGES GRÜNZEUG In einem Waldtempel müsst ihr es mit diesen Pflanzenwesen aufnehmen.

Das wichtigste GameCube-Spiel im neuen Jahr ist mit deutlichem Abstand Links neues Abenteuer.

Für rund 70 Prozent aller N-ZONE-Leser stellt *The Legend of Zelda: Twilight Princess* das am meisten erwartete Spiel derzeit dar. Leider hat Nintendo nach wie vor den Mantel des Schweigens über den Titel gehüllt, deswegen können wir euch nur wenige neue Fakten zu *Zelda: The Twilight Princess* präsentieren. Auf vielfachen Wunsch fassen wir aber noch mal die wichtigsten Fakten zum neuen Abenteuer zusammen:

Worum geht es im neuen Zelda-Spiel?
Zu Beginn des Spiels kontrolliert ihr den angehenden Cowboy-Jungen Link in dem kleinen Dorf Toaru im Vorland von Hyrule und helft ihm beim Kühe hüten. Nachdem ihr das Tutorial, in dem ihr mit dem Spiel und der Steuerung vertraut gemacht werdet, überstanden habt, führt euch eure Reise aus dem Dorf heraus. Was euer Held zu dem Zeitpunkt nicht weiß: Hyrule wird von einem dunklen Schicksal bedroht. Eine Schattenwelt verschlingt nach und nach immer mehr von Hyrule.

Was hat es mit dem Namen The Twilight Princess auf sich?
Es gibt in *Zelda: The Twilight Princess* zwei Welten. Eine normale, gute Welt sowie eine böse Schattenwelt, die sich immer weiter ausbreitet. Diese Welten darf man sich ähnlich wie die dunklen Welten in *Zelda: A Link to the Past* (SNES) und *Metroid Prime 2: Echoes* (GameCube) vorstellen. Das „Twilight" aus dem Titel steht in direktem Zusammenhang mit dieser dunklen Welt, denn es bedeutet so viel wie „Zwielicht".

Wo ist Zelda: The Twilight Princess zeitlich angesiedelt?
Der neueste Teil spielt nach *Ocarina of Time*, aber noch vor *The Wind Waker*.

Was hat es mit den Tieren auf sich?
In der Schattenwelt kann kein Charakter in seiner normalen Gestalt bleiben. Sie verwandeln sich automatisch in Tiere. Link selbst verwandelt sich in der Schattenwelt in einen Wolf. So trifft Link im Spielverlauf auf zahlreiche Tiere, die ihm Tipps geben. Dabei gibt es sogar einen Charakter, Midna, der dem Spieler, ähnlich wie die Fee Navi in *Ocarina of Time*, hilfreich zur Seite steht.

In einigen Szenen habe ich ein Pferd gesehen, ist Epona wieder mit dabei?
Es handelt sich nicht um Epona, da der Titel zu einer anderen Zeitepoche als *Ocarina of Time* spielt. Die Reise sowie der Kampf zu Pferd spielen aber eine große Rolle in *Twilight Princess*.

Ist Ganon wieder mit dabei?
Im *Zelda*-Univserum dreht sich alles um das magische Triforce. Es gibt das Triforce des Mutes, welches für Link steht, das Triforce der Weisheit, welches für für Prinzessin Zelda steht, und das Triforce der Macht, welches für Ganon steht. So gesehen kommt Ganon auf jeden Fall im neuen *Zelda*-Spiel vor.

Wird es neue Items geben?
Die Entwickler versprechen eine gelungene Mischung aus bewährten Extras wie Bomben sowie Pfeil und Bogen und neuen Items. Wir konnten bereits eine aufgebohrte Version des Bumerangs anspielen, mit der man einen Wirbelwind erzeugen kann. So mussten wir bei einem Bosskampf mithilfe eines Wirbelwindes eine Bombe in das Maul des Feindes tragen.

Ist die Grafik wieder im Wind-Waker-Comic-Stil?
Nein, all jene Spieler, die dem Comic-Look von *Zelda: The Wind Waker* nichts abgewinnen konnten, dürfen aufatmen. Die Entwickler entschieden sich bei *Zelda: The Twilight Princess* für einen realistischen Grafik-Look im Stil von *Ocarina of Time*. Auch wenn es viele nicht glauben mögen, für *The Twilight Princess* verwendet Nintendo eine stark modifizierte *The Wind Waker*-Grafik-Engine. Technisch kann man ohne Zweifel jetzt schon behaupten, dass der Titel zu den beeindruckendsten und schönsten Spielen überhaupt auf dem GameCube zählen wird. So überzeugten uns bereits jede Menge liebevolle Details wie wehendes Gras, umherwehende Blätter, herumfliegende Glühwürmchen, tolle Gesichtsanimationen, eine unglaubliche Weitsicht und hervorragende Licht- und Wassereffekte.

Haben die Entwickler endlich Sprachausgabe in Zelda eingebaut?
Nein, die Dialoge finden nach wie vor per Textausgabe statt. Die Entwickler nennen als Grund, dass sich jeder Spieler seine eigene Vorstellung davon machen soll, wie die einzelnen Charaktere im Spiel klingen.

Wie ist der Sound des Spiels?
Die Musik von *The Twilight Princess* wird wieder vom bekannten Nintendo-Komponisten Koji Kondo beigesteuert. Erstmals bei einem *Zelda*-Titel wird ein echtes Orchester Teile der Musik einspielen. Selbstverständlich wird der Sound in Dolby Pro Logic II präsentiert.

Wie umfangreich wird das neue Abenteuer?
The Twilight Princess soll das umfangreichste *Zelda*-Abenteuer aller Zeiten werden und bis zu 70 Stunden Spielspaß bieten.

Wird man den DS, wie einst den GBA, mit dem GameCube koppeln können?
Nein, es gibt bislang keine Möglichkeit, den DS mit dem GameCube zu verbinden.

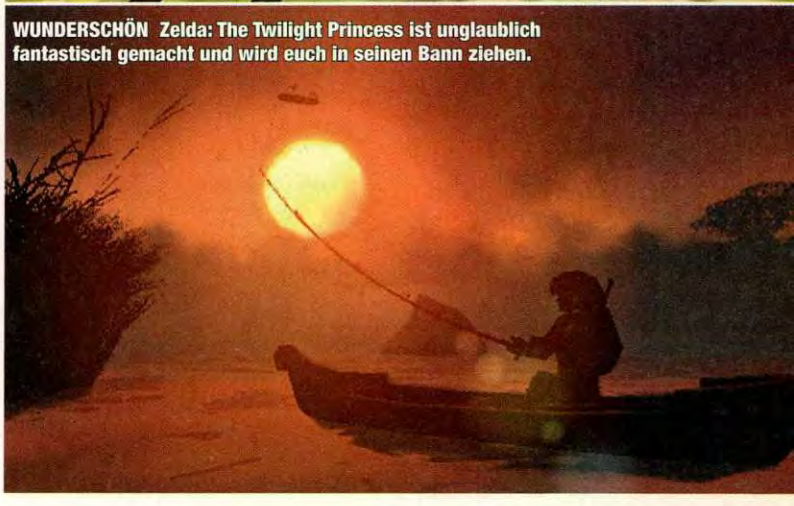
Ist ein Zelda-Titel auch für den DS in Arbeit? Und wird Zelda auch für den Revolution erscheinen?
Für den DS hat Eiji Aonuma, der Director und Producer von *The Twilight Princess*, schon vor längerer Zeit ein *Zelda*-Abenteuer bestätigt. Außer, dass der Titel Gebrauch von den WLAN-Fähigkeiten des DS sowie intensiven Nutzen der beiden Bildschirme und des Touchscreens machen soll, ist nichts bekannt. Ob sich ein *Zelda*-Abenteuer für den Revolution in Entwicklung befindet, können wir nicht sagen. Sicher ist, dass man *The Twilight Princess* auch auf dem Revolution abspielen können wird, da dieser abwärtskompatibel zum GameCube ist.

Wenn ich noch länger warten muss, werde ich total verrückt. Wann wird der Titel denn endlich erscheinen?
In den USA soll der Titel jetzt angeblich im April erscheinen. Dann könnte es wenige Wochen später auch bei uns so weit sein. Allerdings sollten wir dieses Datum mit Vorsicht genießen.

FINSTERE MAGIE In der Schattenwelt verwandelt sich Link in einen Wolf. Auf seinem Rücken sitzt Midna.

FARMERLEBEN Nur mit einer Laterne ausgerüstet, macht sich Link des Nachts auf, um das Dorf zu erkunden.

ALTE BEKANNTE Pfeil und Bogen sowie Schwert und Schild sind wieder mit von der Partie.

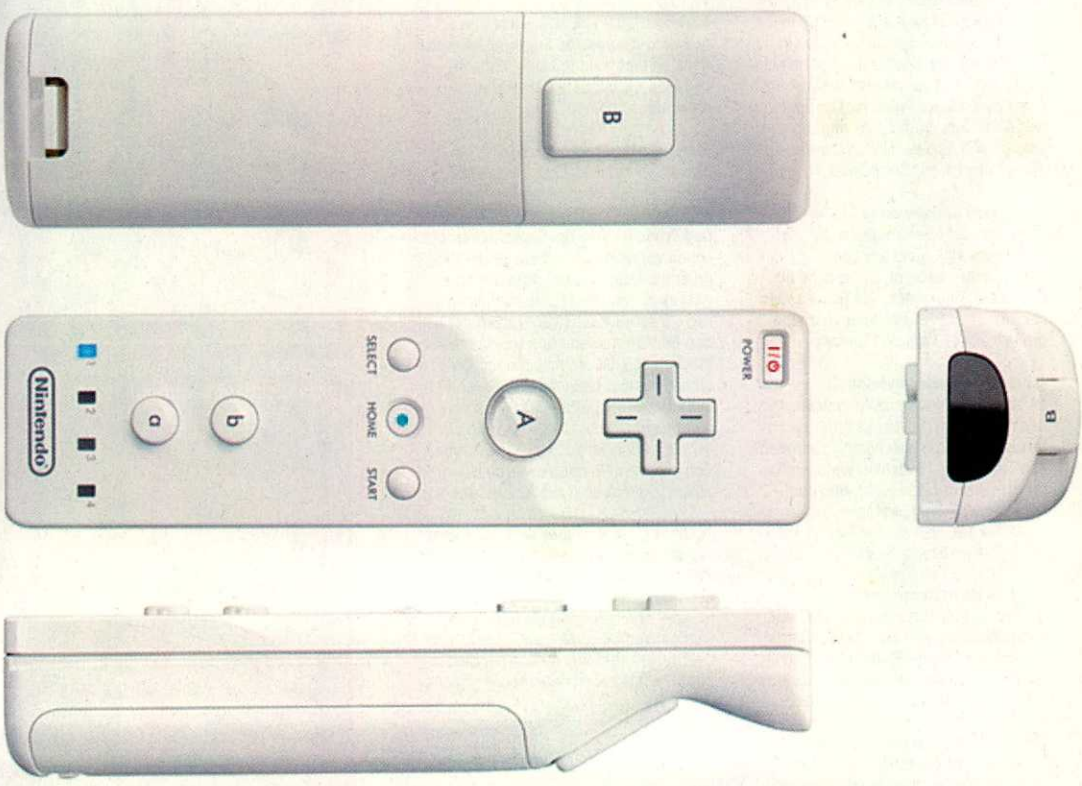


WUNDERSCHÖN Zelda: The Twilight Princess ist unglaublich fantastisch gemacht und wird euch in seinen Bann ziehen.

DAS WICHTIGSTE NINTENDO-PROJEKT 2006
NINTENDO REVOLUTION

Nintendos Erfolg steht und fällt mit dem GameCube-Nachfolger.
Lest hier alle Infos zur neuen Konsole.

ERWEITERBAR Nintendo nennt die Analogstick-Erweiterung Nunchako-Erweiterung. Per Kabel wird diese an die Unterseite vom normalen Controller angestöpselt.



Das wichtigste Nintendo-Projekt 2006 ist ohne Zweifel der GameCube-Nachfolger Revolution.

Was ist das Besondere am Revolution?
Neben der kompakten Größe ist vor allem der Controller das Besondere am Revolution. So werden neben dem Fernseher zwei Sensoren aufgestellt, welche die Bewegungen des Controllers wahrnehmen können. Darüber hinaus sind im Controller selbst Neigungssensoren integriert, die erkennen, ob dieser gerade oder schräg gehalten wird. So soll es möglich sein, dass der Spieler den Controller wie ein Schwert schwingt, um damit im Spiel einen Kampf zu bestreiten. Oder er bewegt ihn wie einen Tennisschläger, um einen virtuellen Tennisball über das Netz zu schlagen. Außerdem fungiert der Controller gleichzeitig als Lightgun, da man präzise einen Punkt auf dem Schirm anvisieren kann. Der Controller verfügt zudem über eingebaute Rumble-Motoren, die ihn je nach Spielsituation zum Vibrieren bringen. Darüber hinaus gibt es noch eine Analogstick-Erweiterung, welche man an den eigentlichen Controller, die Fernbedienung, per Kabel anstöpseln kann.

Der Controller sieht aus wie eine Fernbedienung. Wie soll man damit denn spielen können?
Nintendo entschied sich bewusst für das Design einer Fernbedienung. Denn Nintendo möchte mit dem Revolution auch viele Leute ansprechen, die bisher noch nichts mit Videospielen anfangen konnten. Deshalb wählte man das Design eines Gegenstandes, den viele kennen und daran gewöhnt sind: eine Fernbedienung. Außerdem soll die Spiele-Steuerung durch Bewegungen wesentlich intuitiver sein, als wenn man tausend Knöpfe auswendig lernen muss.

Wird der Controller kabellos sein und wie ist das mit den Batterien?
Der Fernbedienungs-Controller ist kabellos. Stöpselt man das so genannte Nunchako-Add-on, den Analogstick, an die Fernbedienung, wird dieses per Kabel an die „Fernbedienung" angeschlossen. Ob der Controller mit Batterien oder einem speziellen Akku-Pak ausgestattet wird, hat Nintendo nicht bekannt gegeben.

Ist der Revolution abwärtskompatibel?
Ja, der Revolution wird alle GameCube-Spiele abspielen. Darüber hinaus plant Nintendo via Online Spiele vom N64, Super Nintendo, NES und möglicherweise sogar Game Boy zum Download anzubieten. Dies wird wahrscheinlich eine geringe Gebühr kosten.

Wird der Revolution HD-Fernseher unterstützen oder nicht?
Nein, der Revolution wird definitiv kein HD unterstützen. Nintendo hat dazu auch ein Statement abgegeben, welches ihr rechts auf der Seite nachlesen könnt.

Welche Spiele werden für den Revolution erscheinen?
Bislang gibt es nur sehr wenige Informationen zu den Spielen. So kündigte Nintendo auf der E3 den dritten Teil von *Metroid Prime* für den Revolution sowie ein neues *Smash Bros.* als Starttitel an. Darüber hinaus arbeitet Shigeru Miyamoto mit seinem Team schon seit längerem an einem neuen klassischen Mario-Jump&Run-Abenteuer, das nicht mehr auf GameCube und Nintendo DS erscheinen wird. Auch ein Animal Crossing-Titel für den Revolution soll erscheinen. Zudem bestätigte vor kurzem Electronic Arts, den Revolution unterstützen zu wollen. Glaubt man Berichten aus dem Internet, soll Ubisoft bereits an einem Ego-Shooter für den Revolution arbeiten. Wir gehen davon aus, dass alle großen Hersteller den Revolution unterstützen werden. Zahlreiche Entwickler verfügen bereits über Entwicklungskits für den Revolution.

Wird der Revolution auch DVD-Filme abspielen können?
Ja, dies wird möglich sein. Allerdings nur mit einem Zusatzgerät, das man an den Revolution anstöpselt.

Wie leistungsfähig wird der Revolution?
Das ist noch das große Fragezeichen. Nach jüngsten Internet-Berichten, welche sich auf Entwicklerkreise berufen, soll der Revolution nur die Grafikleistung einer besseren Xbox bieten. Damit würde der Revolution nicht in derselben Grafikliga wie Xbox 360 und PlayStation 3 spielen. Die brauchen ihre Grafikpower aber vor allem für ihre hochauflösenden Grafiken.

Wann wird der Revolution erscheinen?
Nintendo möchte den Revolution auf der E3 2006 (10.-12.5.2006) komplett enthüllen. Deshalb kann man davon ausgehen, dass der Revolution Mitte des Jahres 2006 oder spätestens im Herbst 2006 in den USA veröffentlicht wird. Hierzulande rechnen wir mit einer Veröffentlichung des Revolution in der zweiten Jahreshälfte 2006.

Was wird der Revolution kosten?
Sollten die jüngsten Gerüchte zutreffen, dass der Revolution nicht so leistungsfähig wie Xbox 360 und PlayStation 3 wäre, dann kann man mit einem günstigen Preis von unter 200 Euro rechnen.

Ist Revolution der finale Name?
Nein, Nintendo hat mehrfach betont, dass Revolution nicht der finale Name sein soll.

Nintendo of America schickt folgendes Statement an Nintendo-Fans, die über die Leistungsfähigkeit von Nintendos neuer Konsole Bescheid wissen wollen. Wir haben den Text für euch übersetzt:

Nintendo®

Unsere Konkurrenten möchten Sie glauben machen, dass die nächste Videospielgeneration allein durch hoch aufgelöste Grafiken bestimmt wird. HD-Grafiken sehen fantastisch aus, allerdings zu einem teuren Preis. Um zu glänzen, müssen HD-Spiele auf HD-Fernsehern gespielt werden, diese sind nicht billig. Spiele mit HD-Grafik sind teuer in der Entwicklung, da sie sowohl in normaler als auch HD-Auflösung entwickelt werden müssen. Diese Entwicklungskosten werden an Sie in Form von höheren Software-Preisen weitergegeben. Nicht zuletzt benötigen Spiele mit HD-Grafik eine Konsole mit viel RAM und teueren High-End-Grafikchips. Beides führt dazu, dass es für die Spieler teurer wird.

Schärfere Grafiken sind gewiss Teil der neuen Konsolen-Generation. Wir wissen, dass Spiele für den Revolution brillant aussehen werden – egal, ob man sie auf einem Standard- oder einem HD-Fernseher spielt. Aber ist das alles, was die nächste Generation auszeichnet? Wir finden, dass schärfere Grafiken mit einer neuen Art, mit dem Spiel zu interagieren, kombiniert werden sollten. Unser Controller stellt eine einschneidende Änderung zum derzeitigen Standard dar, das ist sicher. Und unser Controller wird einen Level der Interaktivität ermöglichen, wie man ihn zurzeit nirgends finden kann.

Wir glauben an unsere Konsole, eine Konsole, die nicht nur Spiele aus früheren Generationen abspielen kann, sondern vor allem Titel aus über 20 Jahren innovativer und aufregender Spielerlebnisse bietet.
Wir glauben auch an eine komplett kabellose Online-Erfahrung.

Nintendo hat eine Spielekonsole entwickelt, welche äußerst kompakt in der Größe ist, schnell hochfährt, minimale Ladezeiten bietet, die Spiele-Entwicklung einfach macht, intuitiv zu bedienen und für jeden erschwinglich ist. Wir sind davon überzeugt, dass sowohl Spieler als auch Leute, die heute noch nichts mit Videospielen anfangen können, die wahre nächste Generation, die nur Nintendo bietet, unterstützen werden. Wir denken, dass Sie uns zustimmen werden, sobald Sie einmal selbst die Chance hatten, Spiele auf dem Revolution zu spielen.

KOMPATIBEL Hinter einer Klappe könnt ihr vier GameCube-Controller an den Revolution anstöpseln.

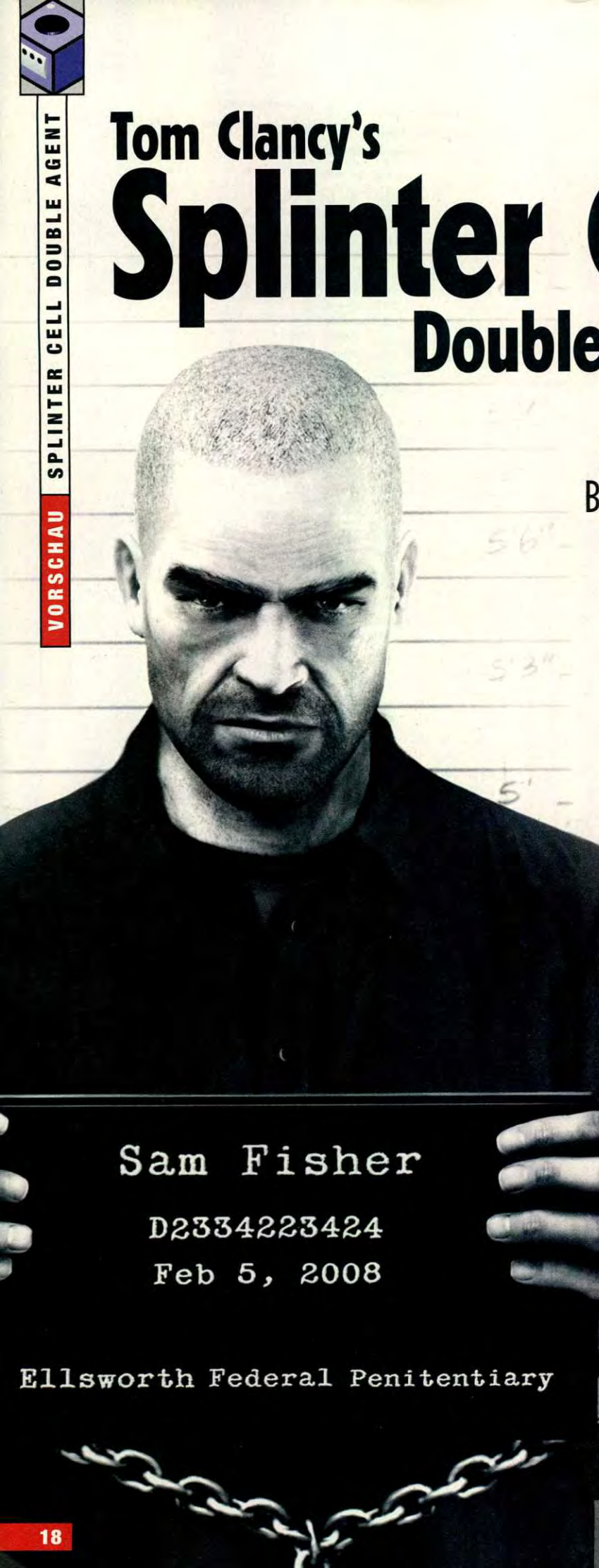
REVOLUTION-NEWSTICKER:

+++ GEHEIMNISKRÄMEREI Nach Aussagen von Shigeru Miyamoto, hat Nintendo noch nicht alles Wesentliche zum Revolution bekannt gegeben. „Der Controller bietet immer noch einige Geheimnisse, die wir 2006 enthüllen werden", wird der *Mario*-Erfinder zitiert. **+++ UBISOFT UNTERSTÜTZT REVOLUTION** Glaubt man den jüngsten Internet-Gerüchten, arbeitet Ubisoft an einem revolutionären Ego-Shooter, der expliziten Gebrauch von den besonderen Controller-Fähigkeiten von Nintendos neuer Konsole machen soll. **+++ EA AN BORD** Nach weiteren Berichten soll auch Electronic Arts den Revolution unterstützen. Offiziell hat Electronic Arts bislang nicht bestätigt, an Spielen für den Revolution zu arbeiten. **+++ SPIELE-KILLER** Suda 51, der Kopf hinter dem Entwicklungsstudio Grasshopper, welche bereits *Killer 7* für den GameCube entwickelt haben, hat Pläne für einen Revolution-Titel. **+++ ANIMAL CROSSING REVOLUTION** Der Produzent von *Animal Crossing* soll bestätigt haben, dass es bereits Pläne gibt, die Lebenssimulation für den Revolution umzusetzen. **+++ MARIO KART** Der Produzent von *Mario Kart DS*, Hideko Konno, bestätigt ebenfalls Pläne für ein *Mario Kart Revolution*.+++

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Sam Fisher ein Bankräuber und **kaltblütiger Mörder?**

Ubisofts Geheimagent ist seit Ende 2002 ein fester Bestandteil der Videospielkultur. Als Mitglied von Third Echelon, einer Geheimorganisation der National Security Agency (kurz: NSA) der Vereinigten Staaten, hat er überall auf der Welt heikle Missionen erledigt. Ganz anders als seine EA- und Konami-Kollegen James Bond 007 und Solid Snake nahm er die wichtigste Eigenschaft eines Geheimagenten, die sich aus seiner Bezeichnung ableiten lässt, bisher sehr ernst und erledigte seine Aufgaben stets ohne spektakuläre Explosionen, schlüpfrige Affären oder einstürzende Gebäude. Ob es um die Befreiung von Geiseln oder das Beschaffen von brisanten Informationen ging, Sam Fisher agierte immer nahezu unsichtbar und hinterließ keine Spuren – und keine Leichen. Doch die Zeit bringt Menschen dazu, sich zu verändern. Sam stellt da keine Ausnahme dar. In *Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent* schmort er hinter Gittern, nachdem er elfmal zu lebenslanger Haft verurteilt wurde. Wie kam es zu dieser radikalen Wandlung? Was ist mit dem rechtschaffenen Agenten passiert? Ist er wirklich ein kaltblütiger Mörder?



GEPRÄGT VON VERLUST UND SCHMERZ

Den Beginn von Sams charakterlicher Veränderung markiert ein persönliches Trauma, das das Leben des Third-Echelon-Agenten beinahe zerstört (siehe Extrakasten „Verlust und Schmerz"). Mit angeknackstem Gemütszustand und gewillt, jeden Job zu erledigen, setzt Lambert seinen vormals besten Mann auf die John Brown's Army (JBA) an. Ganz anders als in den letzten drei Teilen soll Sam die Gruppe als Doppelagent infiltrieren und von innen heraus unschädlich machen. Der Schlüssel zu diesem Vorhaben ist das JBA-Mitglied Jamie Washington. Dummerweise sitzt genau der hinter Gittern und ist folglich nicht so leicht erreichbar. Da er trotz allem noch die einfachste Möglichkeit ist, mit der John Brown's Army in Kontakt zu treten, inszenieren Lambert und Fisher eine Reihe von Überfällen, um Sam bewusst in den Knast zu bringen. Die gespielte Brutalität ist beispiellos und verschafft dem Doppelagenten schnell einen entsprechenden Ruf in der Öffentlichkeit und den Gefängnissen des Landes. Als Sam nach einer spektakulären Verfolgungsjagd und zahlreichen Toten geschnappt wird, ist der erste Schritt getan: Er wird der Zellengenosse von Jamie Washington. Die Knastpritsche ist noch nicht mal ansatzweise warm, da entbrennt in der Vollzugsanstalt ein Aufstand. Sam nutzt diese Gelegenheit für einen Ausbruch und nimmt Jamie mit. *Splinter Cells* grundlegendes Gameplay-Element bleibt auch in Teil 4 erhalten, ist allerdings auf ein simpleres Maß reduziert. Sam schleicht, komplett ohne hypermoderne Hilfsmittel, durch die dunklen Ecken des Gefängnisses und schaltet eine Wache nach der anderen aus. Meist sind solche Angriffe erst durch Jamies Hilfe möglich, der es meisterlich versteht, die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Solche Koop-Aktionen werden in Teil 4 sehr häufig vorkommen.

KEIN HIGHTECH MEHR

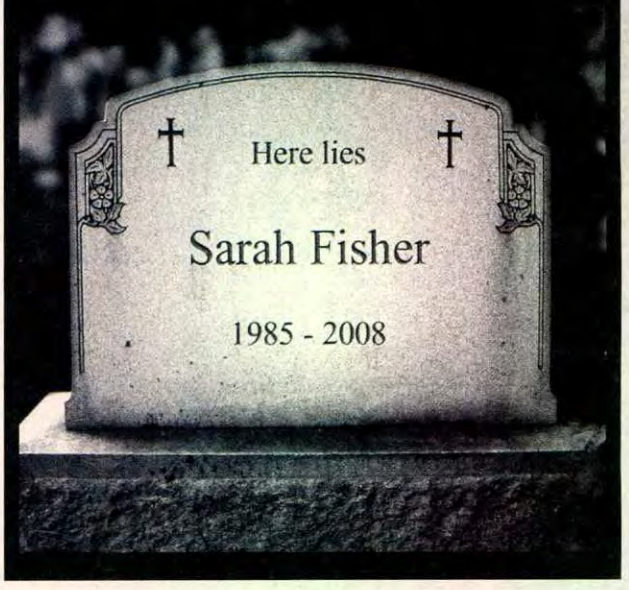
Sams neues Berufsbild ist für viele weitere Veränderungen verantwortlich. Als Doppelagent hat er nicht mehr den vollen Zugang zu Third Echelons Gadget-Spielzimmer und muss sich folglich mit dem neuen und deutlich primitiveren Waffenangebot der JBA arrangieren. Allerdings gibt es viel heiklere Neuerungen, als veraltete Schießeisen, mit denen Sam konfrontiert wird. Nach dem erfolgreichen Aus-

INFO **VERLUST UND SCHMERZ**

Nichts mehr, wie es war

Die Veränderung des Geheimagenten ist eine Tragödie – in vielerlei Hinsicht.

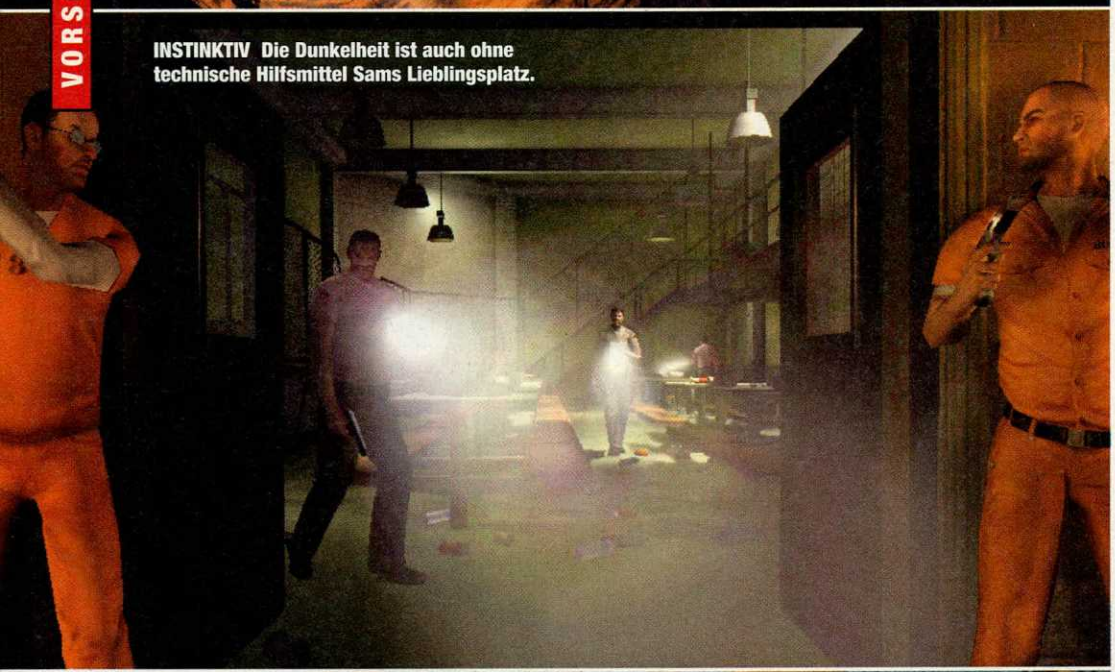
Splinter Cell Double Agent beginnt mit einem schrecklichen Unfall. Sam Fishers Tochter Sarah wird auf dem Nachhauseweg von einer Party von einem volltrunkenen Autofahrer überfahren. Dieses Ereignis wirft den sonst so nervenstarken Mann völlig aus der Bahn und reißt ihn in ein Loch finsterster Depression. Seine Verfassung ist so schlimm, dass ihn sein Vorgesetzter Lambert aus dem aktiven Dienst nehmen muss. Als sich auch nach einigen Monaten nichts an seinem Gemütszustand geändert hat, bittet Sam seinen ehemaligen Arbeitgeber um einen Auftrag – irgendetwas, egal was, Hauptsache, er kommt auf andere Gedanken und muss nicht ständig an das Ereignis denken, das sein Leben beinahe zerstört hat. Lambert ist natürlich ernsthaft besorgt um Sam und beauftragt ihn mit der Infiltrierung der John Brown's Army (JBA).



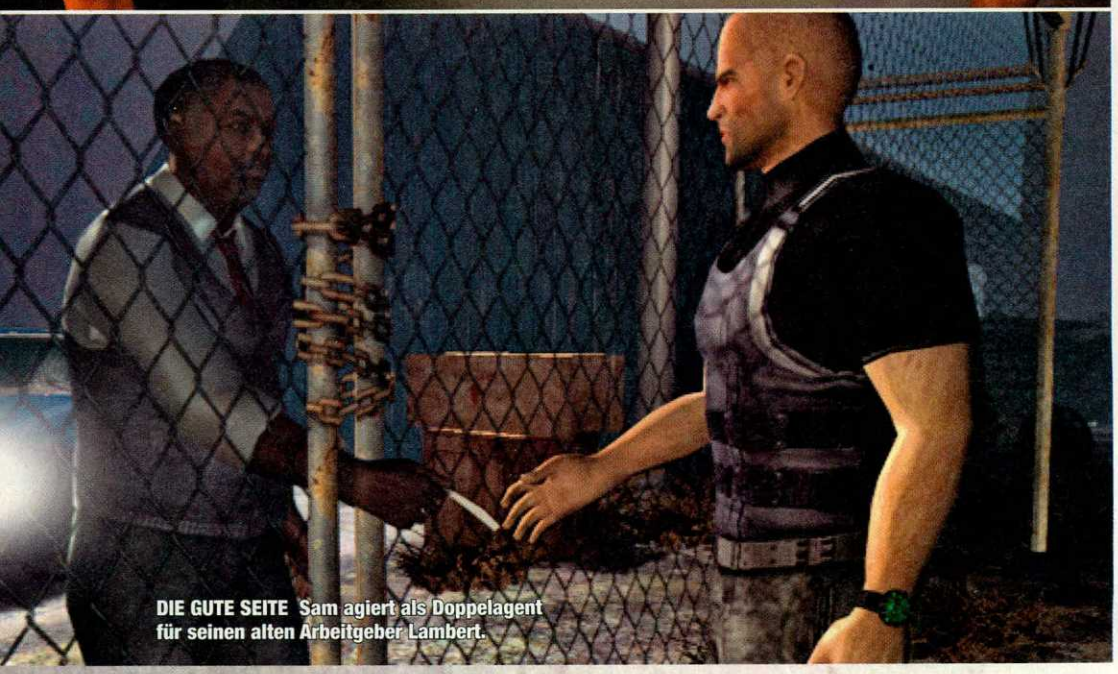
WAS TUN? Als Undercover-Mitglied der JBA wird von Sam die eine oder andere Gräueltat verlangt.

HELFENDE HAND Koop-Aktionen werden in den unterschiedlichsten Situation nötig sein.

SING, JUNGE! Das ist der gute alte Sam, wie wir ihn kennen.



INSTINKTIV Die Dunkelheit ist auch ohne technische Hilfsmittel Sams Lieblingsplatz.



DIE GUTE SEITE Sam agiert als Doppelagent für seinen alten Arbeitgeber Lambert.

bruch muss der NSA-Doppelagent weiter das Vertrauen der JBA gewinnen. In einer speziellen Situation wird von ihm beispielsweise verlangt, einen Gefangenen kaltblütig zu erschießen – Erinnerungen an *Pandora Tomorrow* werden wach. In Kinshasa wird Sam Zeuge vieler solcher moralischer Schlüsselszenen. Soll Sam ein Kind aus einem brennenden Bus, der unter Panzerfeuer zu explodieren droht, retten oder wartet er einfach ab, bis sich die Situation von selbst erledigt. Da Sam teils sehr gegensätzliche Aufträge bekommt, ist oft auch sein Weg zum Missionsziel von harten Moralentscheidungen geprägt. Jede dieser Situationen stellt eine Storyverzweigung dar, die zu mehreren, unterschiedlichen Endsequenzen führt.

Während der Spieler in *Chaos Theory* den größten Teil in der Dunkelheit unterwegs war, werden die Umgebungen in *Double Agent* wesentlich authentischer und heller sein. Im Gefängnis beispielsweise werden Gänge und Zellenblöcke durch diverse Feuerquellen erleuchtet. In Kinshasa findet Sams Einsatz sogar komplett am helllichten Tag und im Freien statt. Die Entwickler haben außerdem etliche Szenen angekündigt, die cineastisch sehr aufwendig inszeniert sein sollen und trotzdem spielbar bleiben. Zusätzlich wollen die Entwickler erneut den Detailgrad heraufsetzen und den Agenten-Thriller durch aufwendige Effekte wie Feuer, Rauch oder einen spektakulären Sandsturm optisch aufwerten. Vor allem die Charaktermodelle sollen von der grafischen Frischzellenkur profitieren.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

SPLINTER CELL D. A.

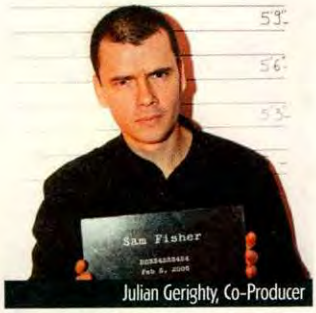
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Internet:	bewaresamfisher.com
Spieler	Nicht bekannt
Termin	März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Viel Dramatik und mehr Story denn je. Sams Doppelleben bringt die Serie in eine neue, interessante Richtung.

„Wir wollen Spiele durch Innovationen weiterentwickeln."



Was ist mit Sam Fisher passiert? Wie kommt er in den Knast? Ist er wirklich ein Krimineller? Co-Producer Julian Gerighty hat uns beruhigt und außerdem noch mit weiteren, interessanten Fakten zu Ubisofts neuem Agenten-Thriller versorgt.

N-ZONE *Wie kam es zu der Entscheidung, die Splinter-Cell-Reihe so gravierend zu verändern? Hatten Sie Angst, die Spieler würden sich mit Sam Fisher langweilen?*
Julian Gerighty: Auf keinen Fall. Wir hätten ohne weiteres eine zeitgemäße Fortsetzung produzieren können, die sich im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert hätte, und die Spielergemeinde wäre mit Sicherheit auch zufrieden gewesen. Ubisoft folgt jedoch der Maxime, Spiele und Spieleserien durch Innovationen weiterzuentwickeln. Der revolutionäre Mehrspieler-Modus in *Pandora Tomorrow* ist ein sehr gutes Beispiel dafür. Mit Teil 4 möchten wir nicht nur die Serie weiter vorantreiben, sondern auch erneut das Interesse des Spielers wecken, ihn faszinieren.

N-ZONE *Manche Leute haben kritisiert, dass ein Großteil des Vorgängers im Dunkeln spielt. Wie sieht es damit in Splinter Cell Double Agent aus?*
Julian Gerighty: Die Dunkelheit war schon immer ein fester Bestandteil von *Splinter Cell*. Sie ist einfach das perfekte Werkzeug, um im Spiel besonders spannende Momente zu erzeugen. In *Double Agent* möchten wir den Spieler verschiedene Situationen und Umgebungen, in denen man sich heimlich bewegen kann, erforschen lassen. Zusätzlich gibt es aber auch gut beleuchtete Levels, beispielsweise Kinshasa in Afrika. Hier wird sich der Spieler vollständig in einer offenen Stadt bewegen, die vom Bürgerkrieg gezeichnet ist. Sam Fisher wird gezwungen, in Deckung zu gehen – und das am helllichten Tag. In anderen Levels nutzt er Schnee- oder Sandstürme, um sich zu verbergen. Das Spiel findet also anteilsmäßig nicht mehr so häufig in vollkommener Dunkelheit statt wie *Chaos Theory*. Der Restlichtverstärker kommt allerdings nach wie vor zum Einsatz und hilft Sam in bestimmten Situationen, bei denen es besonders finster ist. Solche Passagen machen aber nicht mehr einen so großen Anteil vom Spiel aus. Es handelt sich hier nicht um *Chaos Theory* Teil 2.

N-ZONE *Einige von Sams Hilfsmittel aus Chaos Theory waren nur bedingt nützlich, zum Beispiel die Rauchgranate. Welche Gadgets können wir in Double Agent erwarten?*
Julian Gerighty: Da wird es zwei unterschiedliche Arten geben. Von der NSA wird Sam wieder mit allerlei Spielzeug ausgestattet. Zusätzlich macht er sich auch die Ausrüstung der Terroristen zunutze. Das sind zwei sehr unterschiedliche Ausstattungstypen. Auf der einen Seite hochspezialisierte Hightech-Ausrüstung, auf der anderen Seite … nun, ich will sie nicht primitiv nennen, aber der Fokus liegt dort mehr auf zerstörerischen Waffen.

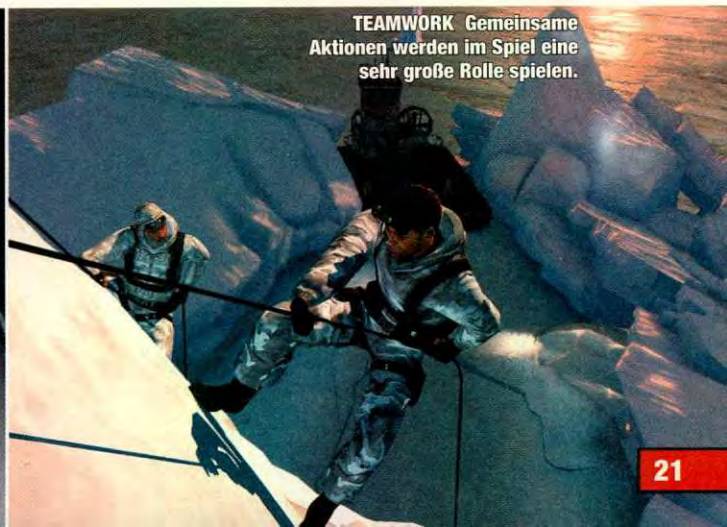
N-ZONE *Was, denken Sie, ist der größte Unterschied zwischen Chaos Theory und Double Agent?*
Julian Gerighty: Der größte Unterschied …? Hmm, ich würde sagen, eine Figur, die nicht länger strikt die Anweisungen ihres Vorgesetzten befolgen muss. Die Zeiten des „guten Soldaten" sind vorbei. Wir geben dem Spieler die Macht, im Spiel zu tun, was er will. Allerdings muss er dann auch mit den Konsequenzen leben, die seine Handlungen nach sich ziehen.

N-ZONE *Bedeutet das, dass ich das Spiel mehrere Male durchspielen muss?*
Julian Gerighty: Der Widerspielwert ist eine Sache, über die wir uns viele Gedanken gemacht haben. Nicht dass mehrere Endsequenzen unbedingt notwendig gewesen wären, aber es ist schon cool, dem Spieler reichlich Abwechslung für sein Geld und seine Zeit zu bieten. Allerdings möchten wir auch Ereignisse konstruieren, die bei den Spielern Diskussionen entfachen. Es geht nicht nur um Wiederspielbarkeit.

N-ZONE *Welche Umgebungen wird Sam Fisher in Splinter Cell Double Agent besuchen?*
Julian Gerighty: Genaue Angaben kann ich dazu leider noch nicht machen. Es geht unter anderem in New York und New Orleans zur Sache, außerdem kommt Sam im afrikanischen Kinshasa und in Schanghai zum Einsatz. Letzterer ist übrigens ein ziemlich vertikaler Level – es geht hoch hinaus. Alle Areale haben andere Witterungsbedingungen und Lichtverhältnisse.

„Die Zeiten des guten Soldaten sind vorbei."

DIE BÖSE SEITE Emile Dufraisne, der Kopf der John Brown's Army, sieht Sam als einen der Seinigen an.


TEAMWORK Gemeinsame Aktionen werden im Spiel eine sehr große Rolle spielen.

FIFA Street 2

Die Straßenkicker zeigen sich wenige Monate vor der Fußball-WM **rundum verbessert!**

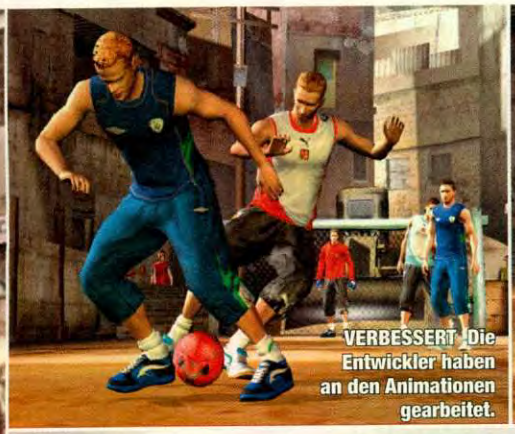
Trickkicker aufgepasst: Wer auf gehaltvolles Arcade-Gebolze steht, ist bei *FIFA Street 2* genau an der richtigen Adresse. Ein knappes Jahr nach dem von Kritikern gebeutelten, von Spielern aber geliebten ersten *FIFA Street* schickt Electronic Arts seine Straßenkicker erneut um den Globus. Das Spielprinzip ist rasch erklärt: Ihr spielt vier gegen vier auf einem kleinen Sportplatz, einer Straße oder am Strand. Dabei könnt ihr aus 20 Nationalteams wählen. Diese setzen sich zusammen aus den größten Fußballstars der heutigen Zeit wie Ronaldinho oder Ballack, legendären Spielern wie Rudi Völler sowie berühmten Straßenkickern. Fouls gibt es keine und die seitliche Spielfeldbegrenzung darf eifrig für Pässe mitbenutzt werden. Sieger ist – wie sollte es anders sein –, wer die meisten Tore schießt. Die Chancen stehen gut, dass der zweite Teil auch die Kritiker verstummen lässt, denn die Entwickler haben konsequent an den Schwächen des ersten Teils gearbeitet. Davon konnten wir uns bei einer Präsentation des Titels in München überzeugen.

INTELLIGENTER, SCHÖNER, BESSER

So haben die Entwickler die Intelligenz des Torhüters deutlich verbessert. War es im ersten *FIFA Street* noch so, dass der Keeper mal unmenschliche Bälle hielt, mal die einfachsten Gurken ins Tor ließ, ist das Torhüter-Verhalten dieses Mal deutlich berechenbarer. „Der Spieler hat wesentlich mehr Einflussmöglichkeiten auf die Aktionen des Keepers. Sie können mit ihm Tricks vollführen, Tore schießen und ihn aus dem Kasten holen, um einen angreifenden Spieler zu stoppen. Zudem haben wir dem Torhüter mehr als doppelt so viele Möglichkeiten spendiert, einen Ball zu parieren“, sagt Simon Andrews, Senior Producer von *FIFA Street 2*. Darüber hinaus verbesserten die Entwickler die Animationen der Spieler, die im ersten Teil teilweise unnatürlich und abgehackt wirkten. Auch an der Steuerung wurde gefeilt, sie reagiert viel direkter auf die Aktionen des Spielers. War es im ersten Teil während eines Sprints noch umständlich, die Laufrichtung zu ändern, gestaltet sich dies in *FIFA Street 2* deutlich flüssiger. Verbessert haben die Entwickler auch die Schussausführung. So könnt ihr durch ein kurzes Antippen des Schussknopfes Direktabnahmen sowie leichte Schüsse vollziehen, während längeres Drücken zu einem strammen Schuss führt.

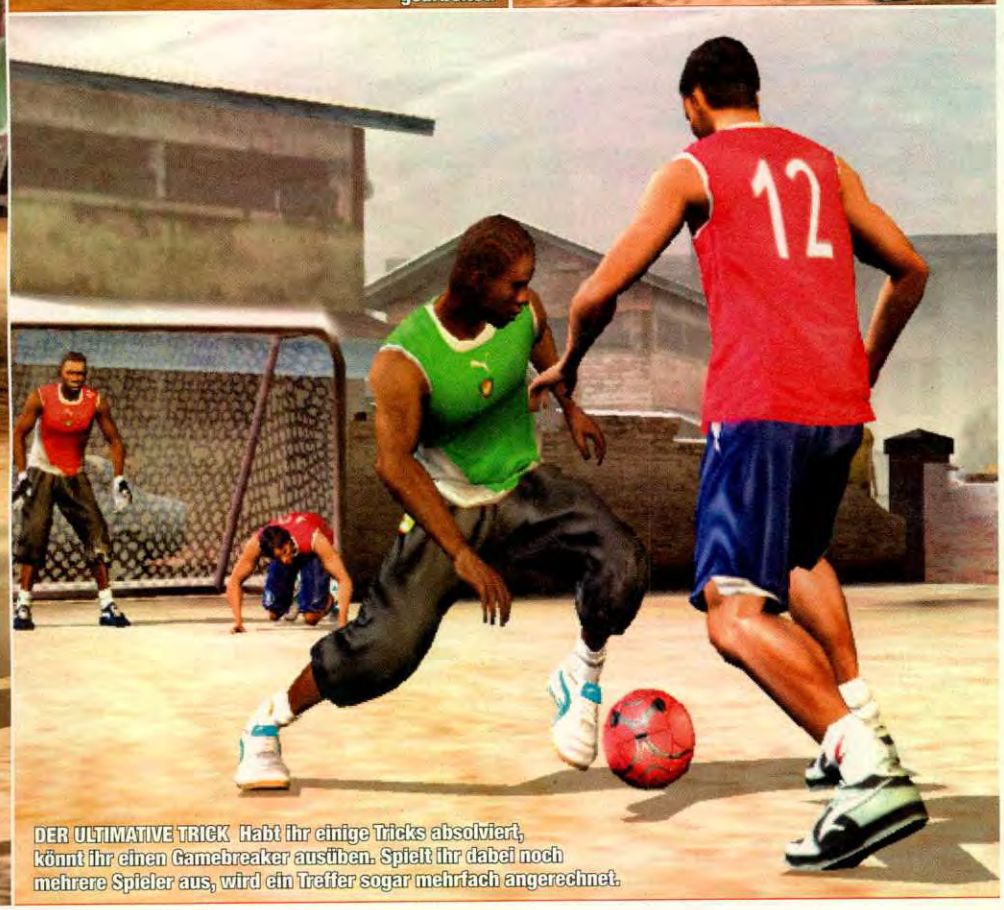
INDIVIDUELLE LOCATIONS

Die Entwickler haben sich auch einer bedeutenden Schwäche des ersten Teils angenommen:



VERBESSERT Die Entwickler haben an den Animationen gearbeitet.

NEU Es gibt zahlreiche Tricks, die direkt am Körper ausgeführt werden.



DER ULTIMATIVE TRICK Habt ihr einige Tricks absolviert, könnt ihr einen Gamebreaker ausüben. Spielt ihr dabei noch mehrere Spieler aus, wird ein Treffer sogar mehrfach angerechnet.

des Kommentators. Da viele Spieler von den flapsigen Sprüchen aus *FIFA Street 1* genervt waren, entschieden sich die Entwickler für lokale Stadionsprecher und für die Einführung von Radiosendern. „Die Stadionsprecher halten sich dezent im Hintergrund und kommentieren das Spiel in Landessprache. Spielt ihr beispielsweise in New York, erhalten ihr englischsprachige Kommentare, seid ihr in Berlin, hört ihr Deutsch. Die Radiosender spielen zu den Austragungsorten passende Musik. Kickt ihr beispielsweise in Brasilien, wird die Fußballaction von Latino-Rhythmen begleitet. Gefällt euch die Musikrichtung aber nicht, entscheidet ihr euch einfach für einen anderen Sender", erklärt Simon Andrews weiter. Im fertigen Spiel werden um die 50 lizenzierte Tracks enthalten sein. Doch nicht nur die Akustik passt zu den jeweiligen Spielorten. So werden die Hintergründe von landestypischen Architekturen und Nationalflaggen verziert. Habt ihr genug von den im Spiel vorhandenen Arenen, könnt ihr in einem umfangreichen Editor eigene Spielfelder erstellen und abspeichern. In einem weiteren Editor könnt ihr eigene Fußball-Idole kreieren. Für zusätzlichen Spielspaß sollen auch die neuen Tricks sorgen. „Wir haben in *FIFA Street 2* über 120 Tricks in die GameCube-Variante integriert, das sind etwa dreimal so viele wie im Vorgänger", so Simon Andrews. Am Herzstück des Titels, dem so genannten „Rule the Street"-Modus, soll der Spieler mindestens 14 Spielstunden sitzen. Hierbei handelt es sich um das ultimative Untergrund-Fußball-Turnier, bei dem man sogar Spieler von anderen Mannschaften abwerben kann. Wir können mit gutem Gewissen sagen, dass sich *FIFA Street 2* deutlich verbessert zeigt. Wir freuen uns auf heiße Fußballaction und tolle Mehrspieler-Duelle! Übrigens ist auch für den Nintendo DS ein *FIFA Street* in Arbeit. Leider liegen uns von dieser Fassung noch keine Bilder vor.

FABIAN SLUGA

INFO SPIELORTE

Weltreise

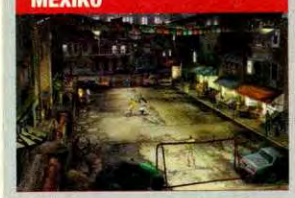
Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, die Austragungsorte der Spiele passend zu den jeweiligen Ländern zu gestalten. Erhaltet hier einen kleinen Überblick.

DEUTSCHLAND, BERLIN

HOLLAND, AMSTERDAM

ITALIEN, ROM

MEXIKO



BRASILIEN, BARRA BEACH

VORSCHAU

FIFA STREET 2

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Internet:	www.electronicarts.de
Spieler:	1-4
Termin:	Februar 2006

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Verbesserte Technik und sinnvolle Neuerungen dürften für **lang anhaltenden Spielspaß** sorgen!

IT-EXPERTE Rettet den PC vor der Virus-Hasen-Attacke.

BABYS MACHEN Dafür sind lediglich zwei Spieler und ein DS nötig.

The Rub Rabbits!

Im Krieg und in der Liebe ist alles erlaubt!

Das bekommen DS-Romeos spielerisch zu spüren.

Als der Nintendo DS angekündigt wurde, erlebten viele Entwickler eine regelrechte Kreativ-Explosion. Mit *Project Rub* hatte Sega zum Start des Handhelds einen Titel parat, der durch einen herausragenden Stil, abgefahrene Einfälle und eine vorbildlichen Verwendung aller speziellen DS-Hardware-Features überzeugte. Ein knappes Jahr später erwartet uns der Nachfolger, der nicht nur dieselben Qualitäten, sondern auch neue Einfälle und eine neue Story zu bieten hat. In *Project Rub* drehte sich alles um einen Jungen, der seiner Traumfrau näher kommen wollte. Der Nachfolger zeigt sich in dieser Hinsicht kaum verändert – zumindest auf den ersten Blick. Während der Testosteron-gesteuerten Versuche, die Aufmerksamkeit der hübschen Versuchung weiblichen Geschlechts zu gewinnen, rennt der Spieler in der Rolle des Polygon-Romeos fast ein zweites Mädchen über den Haufen. Dieses Beinahe-Unglück ist der Beginn einer zweiten Romanze, allerdings mit einseitigem Interesse. Fortan versucht das zweite Mädel alles, um den Spieler, der nun ungewollt zwischen zwei Frauen steht, für sich allein zu gewinnen. Im Story-Modus entwickelt sich diese komplizierte Dreiecksbeziehung durch zahlreiche Minispiele. Die Mittel, mit denen man die Liebe der einen gewinnen und die aufdringlichen Annäherungs- bzw. Sabotageversuche der anderen vereiteln muss, sind ziemlich durchgeknallt. So überholt man zum Beispiel auf einer Rolltreppe so ganz alltägliche Spaziergänger wie Sumoringer oder schnöselige Engländer mit Hut und Spazierstock. Später müsst ihr eurer Angebeteten so lange eine Rose vors Gesicht halten, bis sie – vom Duft völlig betört – aufhört, Dehnübungen zu machen. Verbunden werden diese Geschicklichkeitseinlagen von

FUMMEL, FUMMEL Im Urwald kommen sich die beiden näher.

RETTUNG Helft eurer Holden wieder an die Wasseroberfläche.

FUTTERZWANG Hier wird man mit lecker Essen gemästet.

SO SÜSS Dieses Mädel ist der Störfaktor in der Dreierbeziehung.

typischen Standbildern, die die Entwicklung der Charaktere zeigen. Insgesamt 35 Kapitel soll das heranreifende Liebesglück im Story-Modus umfassen. Die Solo-Erfahrung wird durch eine Mehrspieler-Komponente ergänzt, die das Spielen mit mindestens einer weiteren Person auf sehr vielfältige Art ermöglicht. Im kabellosen Mehrspieler-Modus können maximal vier Spieler mit nur einer Cartridge besonders witzige Minispiele erleben.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

THE RUB RABBITS!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	SEGA
Entwickler:	Sonic Team
Internet:	www.sega-europe.com
Spieler	1-4
Termin	Februar

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Genauso durchgeknallt wie der Vorgänger, aber mit deutlich mehr Umfang und stattlicher Modus-Vielfalt.

„Wir haben den Umfang verdoppelt."

Takumi Yoshinaga, Director

Wir hatten die Gelegenheit, mit Takumi Yoshinaga, dem Director von *The Rub Rabbits!*, ein kurzes Gespräch zu führen. Hier könnt ihr lesen, was er zu sagen hatte.

N-ZONE *Woher nehmen Sie die Inspiration für all die Minispiele her?*
Takumi Yoshinaga: Unser Entwickler-Team setzt sich sehr oft zusammen und fängt dann an, Ideen zu sammeln und über die Umsetzung einzelner Einfälle zu diskutieren. Manchmal schießt mir auch mitten in der Nacht eine Idee durch den Kopf.

N-ZONE *I Will Die For You, Feel the Magic XY/XX und Project Rub – warum hat SEGA den Titel für jede Region geändert?*
Takumi Yoshinaga: Wir haben uns damals mit SEGA Europe und SEGA USA unterhalten und für unterschiedliche Titel entschieden, weil wir dachten, die Menschen in USA, Europa und Japan würden die unterschiedlichen Spieletitel viel leichter verstehen.

N-ZONE *Die Integration eines zweiten, eifersüchtigen Mädchens in die Storyline eröffnet viele neue Gameplay-Möglichkeiten, zum Beispiel einen Mehrspieler-Modus. Wird der Titel weiterhin nur für Solisten sein?*
Takumi Yoshinaga: Nein, wir haben mehrere Minispiele für maximal vier Spieler geplant. Zusätzlich dazu wird den Spieler eine breit gefächerte Spielerfahrung erwarten. Man muss zum Beispiel den Nintendo DS auf die Seite oder komplett auf den Kopf drehen.

N-ZONE *Wie viele Minispiele können wir in The Rub Rabbits! erwarten?*
Takumi Yoshinaga: Im Großen und Ganzen werden es mehr als 50 Minispiele sein. Wir haben damit den Umfang des Spiels im Vergleich zum Vorgänger nahezu verdoppelt.

N-ZONE *Werden die Spieler wieder die Möglichkeit haben, zusätzliche Outfits und Frisuren freizuschalten?*
Takumi Yoshinaga: Aber natürlich. Auch hier haben wir ordentlich zugelegt und den Umfang der Extras fast auf das Doppelte erhöht.

N-ZONE *Haben Sie im Vorfeld der Entwicklung über die Verwendung der Online-Funktion des DS nachgedacht?*
Takumi Yoshinaga: Wir haben uns schon Gedanken über diesen Punkt gemacht, uns dann aber doch dagegen entschieden. Neben der Solo-Variante und dem Mehrspieler-Modus wird es eine Spielart geben, bei der man den DS weiterreichen muss. Somit können mehrere Personen mit nur einem Handheld spielen.

N-ZONE *Der Revolution-Controller ist doch für derartige Minispiele eigentlich wie geschaffen. Haben Sie bereits über einen Revolution-Teil der Reihe nachgedacht?*
Takumi Yoshinaga: Das ist wirklich eine großartige Idee! Ich muss zugeben, so richtig habe ich mir noch keine Gedanken darüber gemacht. Aber ich freue mich schon wahnsinnig auf die Entwicklung von Revolution-Spielen und würde sehr gerne einen Titel unserer Minispiel-Beziehungs-Serie für die neue Konsole entwickeln.

„Ich freue mich auf die Entwicklung von Revolution-Spielen."

Super Princess Peach

Emanzipation im friedlichen Pilz-Königreich: Prinzessin Daisy wird Superheldin!

Was ist denn das? Daisy spuckt kräftig in die Hände, schnappt sich ihr kleines Schirmchen und zieht in den Kampf, um ihren Liebsten Mario und Bohnenstange Luigi zu retten! Was wie verkehrte Welt klingt, wird in *Super Princess Peach* Wirklichkeit, denn das italienische Klempnerduo ist entführt worden. Und so muss die kleine Prinzessin die Verantwortung übernehmen und Bowser die Leviten lesen!

KLASSISCHES SPIELPRINZIP!

Schon zum Beginn des Abenteuers erinnert alles an die klassischen Jump & Runs der NES- und SNES-Zeit. Auf einer kleinen Übersichtskarte könnt ihr euch einen Überblick über die unterschiedlichen Welten verschaffen: Von den berühmten Waldstücken über eine Geistervilla und den Feuerberg bis hin zu Bowsers Schloss geht die Reise. Das Gameplay erinnert dabei stark an *Super Mario World* für das SNES. Das geradlinige Jump & Run überzeugt aber mit jeder Menge witziger Ideen wie dem Zauberschirm Kassaa, den Daisy mit sich führt. Mit ihm haut ihr nicht nur Gegnern wie Gumbas oder Koopas eins auf die Mütze, sondern schippert auch über kleine Seen oder rutscht damit an Seilbahnen herunter.

FRAU MIT POWER!

Die beste Idee in *Super Princess Peach* sind jedoch verschiedene Superkräfte, die über den Touchscreen aktiviert werden. Damit kann die kleine Prinzessin Tränen verschütten, ein Feuer entfachen oder kurze Zeit durch die Luft fliegen. Viele der kleinen Rätsel lassen sich nur damit lösen. Mit Tränen werden beispielsweise kleine Pflanzen plötzlich riesengroß, das Feuer verbrennt Holzstapel und gibt den Weg frei. Am Ende jeder Welt stellt sich euch ein Obermotz in den Weg – hier warten auch alte Bekannte wie Ungeziefer Piranha-Pflanze auf euch.

VIEL POTENZIAL!

Nintendo geht auf Nummer Sicher und nimmt das erprobte Mario-Jump&Run-Konzept, tauscht den Hauptdarsteller aus, würzt das Ganze mit neuen Superkräften und spendiert eine minimale Touchscreen-Unterstützung – fertig ist das neue Abenteuer. Und das Rezept funktioniert sogar, denn das Jump&Run der kleinen Prinzessin spielt sich bis jetzt schon sehr vielversprechend. Die Welten sind abwechslungsreich, die Superkräfte gut darauf abestimmt und die Endgegner witzig. Den Rest erledigt die süße Heldin!

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

SUPER PRINCESS PEACH

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo

Internet: **www.nintendo.co.jp**

Spieler	Termin
1	2006

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Nintendo kehrt zu den Wurzeln zurück – Jump&Run-Kost mit witzigen Ideen und Touchscreen-Unterstützung.

SEILBAHN ... und dabei immer fleißig Münzen sammeln.

VORSICHT Wenn ihr getroffen werdet, verzieht Daisy das Gesicht!

BOOTFAHRT Mit Kassaa schippert ihr über kleine Seen.

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL/SYSTEM				MONAT
1	1	The Legend of Zelda: T.P.	GC	16
2	WE	Metroid Prime: Hunters	DS	3
3	NEU	Pokémon Diamond & Pearl	DS	1
4	WE	Harvest Moon	GC/DS	3
5	NEU	Final Fantasy 3	DS	1
6	10	Jump Superstars	DS	4
7	NEU	Animal Crossing: Wild World	DS	1
8	9	Mario & Luigi: Partners in Time	DS	3
9	WE	New Super Mario Bros.	DS	2
10	NEU	Sonic Riders	GC	1

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Abgesehen von *Zelda* auf Platz eins geht es in den Charts richtig turbulent zu. *Metroid Prime: Hunters* steigt auf zwei wieder ein, *Pokémon, Final Fantasy 3, Animal Crossing* und *Sonic Riders* sind neu mit dabei.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW1" und wählt somit *Animal Crossing: Wild World* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC1", wenn *Battalion Wars* euer absoluter Lieblingstitel ist).

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Animal Crossing: Wild World	DS
02	Brain Train	DS
03	Electroplankton	DS
04	FIFA Street 2	GC
05	Jump Superstars	DS
06	Metroid Prime: Hunters	DS
07	Metroid Prime: Pinball	DS
08	New Super Mario Bros.	DS
09	Pokémon Diamond & Pearl	DS
10	Phoenix Wright: Ace Attorney	DS
11	Resident Evil: Deadly Silence	DS
12	Sonic Riders	GC
13	Super Monkey Ball Deluxe	DS
14	Super Princess Peach	DS
15	Tales of Phantasia	GBA
16	Tak: Die große...	GC/DS/GBA
17	Zelda: Twilight Princess	GC
18	The Rub Rabbits	DS
19	Splinter Cell: Double Agent	GC
20	Viewtiful Joe	GC/DS

LESER-CHARTS (SEITE 42)

Nr.	Titel	System
01	Battalion Wars	GC
02	Dancing Stage Mario Mix	GC
03	Die Sims 2	GC
04	GUN	GC
05	James Bond 007: Liebesgrüße...	GC
06	Kirby: Power Paintbrush	DS
07	LEGO Star Wars	GC
08	Mario Kart DS	DS
09	Mario Kart: Double Dash!!	GC
10	Mario Power Tennis	GC
11	Mario Smash Football	GC
12	Metroid Prime	GC
13	Metroid Prime 2: Echoes	GC
14	Nanostray	DS
15	Nintendogs	DS
16	Need for Speed: Most Wanted	GC
17	Need for Speed Underground 2	GC
18	Paper Mario: Die Legende ...	GC
19	Peter Jackson's King Kong	GC
20	PoP: The Two Thrones	GC
21	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	GC
22	Resident Evil Zero	GC
23	Resident Evil 4	GC
24	SSX On Tour	GC
25	Super Mario Smash Bros.	GC
26	Super Mario 64 DS	DS
27	Tony Hawk's American ...	GC
28	Tales of Symphonia	GC
29	Wario Ware Touched!	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 1. Februar 2006.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, DS- und GBA-Spiele.

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Über 350.000 Exemplare der Lebenssimulation konnte Nintendo in Japan verkaufen. Was den Titel so besonders macht, lest ihr in unserem Ausflug in das „globale Dorf" ab Seite 62.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Simulation**
Termin: **31. März**

BRAIN TRAIN

Weniger ist manchmal mehr! *Brain Train* ist das beste Beispiel dafür, dass einfache Spielprinzipien doch die besten sind. Viele kleine Denksportaufgaben fordern eure grauen Zellen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **März**

ELECTROPLANKTON

Pure Entspannung auf dem Nintendo DS – in dieser spielbaren Klangtherapie zaubert ihr mit verschiedenen Electroplanktons und genialer Touchscreen-Unterstützung abgefahrene Sounds.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

FIFA STREET 2

EA spendiert dem zweiten Teil des Straßenfußballspiels verbesserte Torhüter, größeren Umfang und hat sogar den nervigen Kommentator in die Wüste geschickt – mehr auf Seite 22.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Fußball**
Termin: **3. März**

FINAL FANTASY III

Träume werden endlich wahr – der dritte Teil der *Final Fantasy*-Saga schafft es zum ersten Mal nach Europa und bekommt neben einem neuen Dungeon schöne 3D-Optik spendiert.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

HARVEST MOON
ANOTHER WONDERFUL LIFE / RUNE FACTORY

Kühe melken, Felder bestellen, die Natur genießen! Herrlich ist das Farmerleben – auf dem Game Cube steht nun ein kleines Mädel im Vordergrund, das einen netten Burschen zur Heirat sucht.

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **März**

JUMP SUPERSTARS

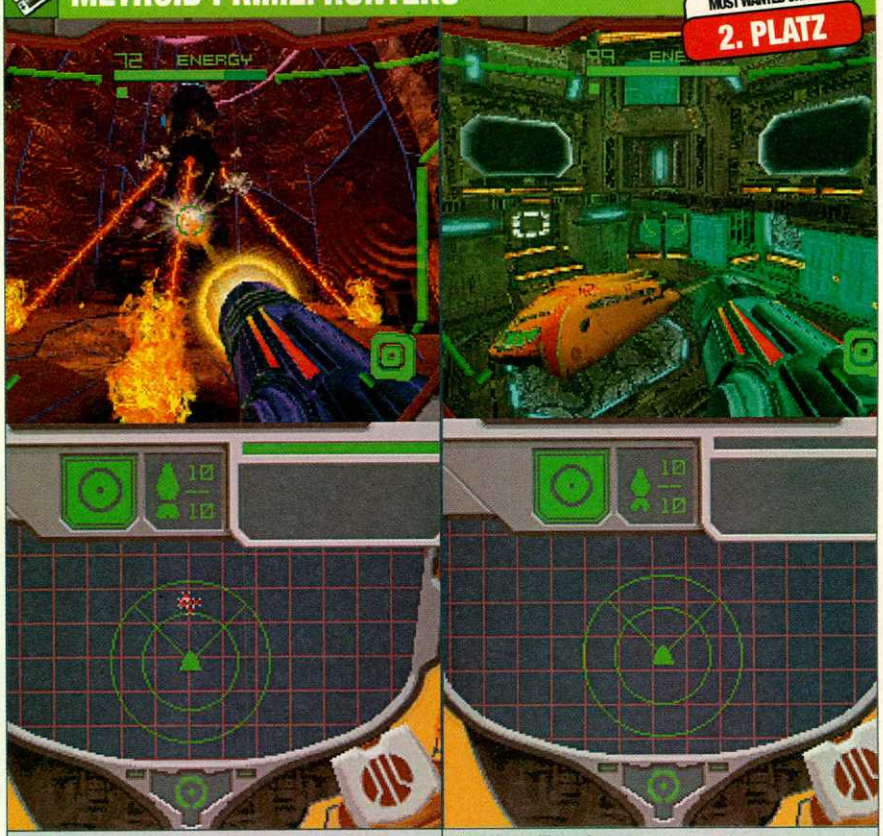
Leider immer noch kein konkreter Termin für die Manga-Recken! Freut euch schon jetzt auf eine fulminante Rauferei, bei der ihr dank WLAN-Unterstützung auch zu viert antretet.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Beat 'em Up**

Termin: **2006**

METROID PRIME: HUNTERS



Action-Feuerwerk der Superlative! Auf dem DS überzeugt Samus Aran mit einem abwechslungsreichen Gameplay, grandioser optischer Präsentation, innovativer Touchscreen-Steuerung und spannenden Mehrspieler-Duellen!

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **2006**

METROID PRIME: PINBALL

Runde Sache – Samus Aran flippt in diesem Flipper förmlich aus, saust über Rampen und Lanes, um dabei meist in Kugelform abgefahrene Kreaturen und fiese Endgegner zu bekämpfen.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Geschicklichkeit**

Termin: **2006**

NEW SUPER MARIO BROS.

Die Klempner sind schwer im Stress – Gerade noch in der Superstar-Saga unterwegs, müsst ihr hier in einer 2D/3D-Mischung wieder eure Jump&Run-Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Jump & Run**

Termin: **2006**

ODAMA

Skurrile mittelalterliche Flippersimulation von Seaman-Erfinder Yoot Saito, in der ihr dank Mikrofon-Unterstützung auch Soldaten-Trupps in den Kampf schickt, um den Tod eures Vaters zu rächen.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Geschicklichkeit**

Termin: **31. März**

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Gerade mit dem Jura-Studium fertig, bekommt ihr euren ersten Mordfall serviert – Intrigen & Lügen stehen auf dem Programm. Sammelt Beweise und geht mit den Zeugen ins Kreuzverhör!

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Simulation**

Termin: **10. März**

POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION

Die fantastischen Mehrspieler-Möglichkeiten des DS sind in aller Munde und machen auch vor den kleinen Pokémon nicht halt. Bis zu 16 Spieler sollen gegeneinander kämpfen können.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Rollenspiel**

Termin: **2006**

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

Das Kultspiel von 1996 findet als aufgebohrte Neuauflage seinen Weg auf den DS. Grafisch ist der Gruselschocker eine Augenweide und begeistert durch die Mikrofon-Unterstützung.

Hersteller: **Capcom**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **Frühjahr**

SONIC RIDERS

Igel sind laut Märchen bekanntlich immer schneller. Ob das in *Sonic Riders* gilt, bleibt abzuwarten? Auf Hoverboards liefert sich Sonic mit seinen Freunden spannende und rasante Rennen.

Hersteller: **Sega**

Genre: **Rennspiel**

Termin: **März**

SUPER MONKEY BALL - TOUCH & ROLL

Affe + Kugel + Bananen = Mordsspaß! Diese Formel dürfte auch auf dem Nintendo DS aufgehen, bringt die innovative Touchscreen-Steuerung doch jede Menge innovative Möglichkeiten mit.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **März**

SUPER PRINCESS PEACH

Klischees über Klischees – in ihrem ersten Abenteuer vergießt die Prinzessin Unmengen von Tränen und entfacht ein leidenschaftliches Feuer. Ob Langzeit-Freund Mario schuld daran ist?

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD

Alle Stämme schicken ihre besten Krieger zum großen Juju-Wettbewerb. Da darf natürlich auch Tak nicht fehlen. Warum allerdings auch Lok dabei ist, erfahrt ihr spätestens im Februar.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Februar**

TALES OF PHANTASIA

Das ursprüngliche SNES-Rollenspiel erlebt ein Revival. Neben den besten Elementen des SNES-Klassikers und einigen Anleihen bei der PlayStation-Fassung wird es auch neue Dungeons bieten.

Hersteller: **Namco**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **31. März**

THE RUB RABBITS

Der Nachfolger zum DS-Launchtitel *Project Rub* geht an den Start! Jetzt könnt ihr sogar zu zweit spielen und dank witziger Geschicklichkeits- und Koordinationspiele eure Kompatibilität feststellen und zusammen ein Kind zeugen!

Hersteller: **Sega**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Februar**

TOM CLANCY'S GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

Das Ghost-Team ist schlagkräftiger denn je. Jede Menge Hightech-Waffen, verbesserte Kleidung und neue Nachtsichtgeräte helfen dem Team, den amerikanischen Präsidenten zu schützen.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Februar**

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

Auf ein Neues, Sam! Im vierten Teil arbeitet Fisher als Undercoveragent, bricht anfangs aus dem Knast aus und lässt sich in eine Terrorzelle einschleusen, um diese auszulöschen.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **März**

THE LEGEND OF ZELDA
TWILIGHT PRINCESS

Gerüchten zufolge soll das neue *Zelda* kurz vor der E3 im Mai ausgeliefert werden. Damit will Nintendo die GameCube-Verkäufe vor dem Revolution-Start noch einmal kräftig ankurbeln.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

VIEWTIFUL JOE
RED HOT RUMBLE/DOUBLE TROUBLE

Prügeln hoch zwei! Für den GameCube steht das dritte Old-school-Beat -'em-Up in den Startlöchern, während Joe mit cooler Stylus-Unterstützung und massig Extras sein DS-Debüt einläutet!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **Februar**

INFO-CENTER

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Call of Duty 2: Big Red One

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 86%

Beklemmender Weltkriegs-Shooter mit toller Atmosphäre und gradlinigem Gameplay.

Prince of Persia: The Two Thrones

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Genialer Abschluss der *Prince of Persia*-Trilogie mit toller Präsentation.

NINTENDO DS

Harry Potter und der Feuerkelch

Genre: Action-Adventure
Wertung: 78%

Wunderschönes Abenteuer, das mit einer guten Ausnutzung der DS-Fähigkeiten glänzt.

Die Sims 2

Genre: Simulation
Wertung: 78%

Gute Umsetzung der bekannten Lebens-Simulation mit tollen Features.

GAME BOY

Madagascar: Operation Pinguin

Genre: Jump & Run
Wertung: 68%

Die irren Pinguine treiben jetzt in ihrem eigenen Abenteuer ihr Unwesen – spaßig!

Pferd & Pony: Lass uns reiten 2

Genre: Simulation
Wertung: 63%

Unterhaltsame Reit-Simulation, die nicht die Klasse des Vorgängers erreicht.

WAS KOMMT WANN?

JANUAR GAMECUBE

Mario Party 7	27. Jan.
Namco Museum 50. Anniversary	16. Feb
Pac-Man World 3	Jan. / Feb.

FEBRUAR

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Feb.
SpongeBob ...: Unite	17. Feb.
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar
T. C. Ghost Recon: Advanced ...	Feb.

MÄRZ

2 Games in 1: SpongeBob: Der Film +	
Schlacht um Bikini Bottom	10. März
FIFA Street 2	3. März
Harvest Moon: Another Wonderful Life	März
Sonic Riders	März
Odama	Frühjahr
T.C. Splinter Cell: Double Agent	März

2006

Die Chroniken von Narnia: ...	2006
Monster House	2006
The Legend of Zelda: Twilight ...	2006
The Movies	2006

JANUAR NINTENDO DS

Bust-a-Move DS	Jan.
SEGA Casino	13. Jan.
Mario & Luigi: Partners in Time	27. Jan.
World Poker Tour	Jan.

FEBRUAR

Beetle King	Feb.
Brick 'em all	Feb.
Dragon Ball Z Supersonic ...	Feb.
Frogger – Helmet Chaos	16. Feb.
Garfield – The Bound ...	13. Feb.
Nanostray	24. Feb.
Rainbow Island Revolution	23. Feb.
SpongeBob ...: Unite	17. Feb.
Tak: Die große Juju-Jagd	Feb.
The Rub Rabbits!	Feb.
Viewtiful Joe: Double Trouble	Feb.

MÄRZ

Animal Crossing: Wild World	31. März
Brain Train	März
Dragon Booster	März
FIFA Street 2	3. März
Findet Nemo	17. März
Harvest Moon: Rune Factory	März
Mini R/C Racing	15. März
Phoenix Wright: Ace Attorney	10. März
SBK: Snowboard Kids DS	März
Super Monkey Ball – Touch & Roll	März
Tamagotchi Connexion	17. März
Trauma Center: Under the Knife	März
Worms: Open Warfare	März
WWE	März

2006

Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Children of Mana	2006
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2005
Electroplankton	2006
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Jump Superstars	2006
Metroid Prime: Hunters	2006
Metroid Prime Pinball	2006
MegaMan B. N. 5: Double Team DS	2006
Monster House	2006
Moonlight Fables	2006
New Super Mario Bros.	2006
Pro Evolution Soccer	2006
Pokémon Diamond	2006
Pokémon Pearl	2006
Resident Evil Deadly Silence	Frühjahr
Super Princess Peach	2006
Top Spin 2	2006
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006

JANUAR GAME BOY

2 Games in 1: Findet Nemo +	
Die Unglaublichen	27. Jan.
2 Games in 1: SpongeBob: Der Film +	
SpongeBob: Schlacht um B. B.	27. Jan.
2 Games in 1: Quad ATV +	
Monster Trucks	27. Jan.
3 Games in 1: Bowling + Paintball +	
Dodgeball	27. Jan.
2 Games in 1: Looney Tunes: Acme Antics	
+ Dizzy Driving	27. Jan.
2 Games in 1: Golden Nugget Casino +	
Texas Hold 'em Poker!	27. Jan.
Brick 'em all	Jan.
Funny Cards	Jan.
Hello Kitty: Der große Party-Spaß	27. Jan.
Kong: King of Atlantis	27. Jan.
Namco Museum 50. Anniversary	
Arcade Collection	Jan. / Feb.
World Poker Tour	27. Januar

FEBRUAR

3 Games in 1: Darts + Shuffle	
Bowling + Skiball	10. Feb.
3 Games in 1:	
Majesco's Sports Pack	24. Feb.
Castlevania Double Pack	16. Feb
Dora The Explorer	Feb.
Power Rangers Space ...	Feb.
SpongeBob ...: Unite	17. Feb.
Tak: Die große Juju-Jagd	Feb.
Wario Ware Twisted!	24. Feb.

MÄRZ

2 Games in 1:	
SpongeBob Schwammkopf: Der Film +	
Tak 2: Der Stab der Träume	10. März
Postman Pat	17. März
Tales of Phantasia	31. März

2006

Advance Guardian Heroes	2006
Final Fantasy IV	2006
Metal Slug	2006
Monster House	2006
Riviera: The Promised Land	2006
Scrabble Scramble	2006
Top Spin 2	2006

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ/VORMONAT		TITEL	MONAT
1	1	FIFA 06	2
2	WE	Need for Speed Underground 2 (Pl. Choice)	6
3	NEU	Tony Hawk's American Wasteland	1
4	NEU	Fire Emblem: Path of Radiance	1
5	NEU	Mario Smash Football	1
6	NEU	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	1
7	NEU	Harry Potter und der Feuerkelch	1
8	NEU	Die Sims 2	1
9	WE	Harry P. und der Gefangene von Askaban	3
10	NEU	Need for Speed: Most Wanted	1

PLATZ/VORMONAT		TITEL	MONAT
1	1	Nintendogs Labrador & Friends	2
2	2	Nintendogs Dachshund & Friends	2
3	NEU	Die Sims 2	1
4	3	Nintendogs Chihuahua & Friends	2
5	NEU	Harry P. und der Feuerkelch	1

PLATZ/VORMONAT		TITEL	MONAT
1	2	Pokémon Smaragd	2
2	1	FIFA 06	2
3	NEU	Die Sims 2	1

Die bevorstehende Weltmeisterschaft wirft ihre Schatten voraus – *FIFA 06* steht weiterhin ganz oben. Zusätzlich ist Tony der einzige verbliebene Kandidat, alle anderen sind Neu- oder Wiedereinsteiger! Der DS ist fest in Hundepfoten. Auf dem GB regieren die Pokémon.

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		TITEL	SYSTEM	MONAT
1	1	Nintendogs	DS	2
2	2	Super Mario 64	DS	4
3	NEU	Advance Wars: Dual Strike	DS	1
4	4	Resident Evil 4	GC	4
5	8	Super Smash Bros. Melee	GC	31
6	9	Tales of Symphonia	GC	9
7	7	Zelda: The Wind Waker	GC	32
8	NEU	Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	1
9	NEU	Fire Emblem: Path of Radiance	GC	1
10	WE	Baten Kaitos	GC	4

Die Charts werden noch immer von den kleinen Hundewelpen angeführt. *Zelda* ist auf Rang 7 abgerutscht. *Advance Wars*, *Fire Emblem* und *Castlevania* sind neu dabei.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Peter Jackson's King Kong
Affenartiges Action-Spektakel mit beeindruckender Atmosphäre

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Die Unglaublichen	THQ	01/05	68%
Die Unglaublichen: Der Angriff ...	THQ	01/06	72%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
GUN	Activision	01/06	87%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Liebes...	EA	12/05	86%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	01/06	87%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spartan: Total Warrior	Sega	11/05	81%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
The Incredible Hulk: U.D.	Vivendi	11/05	83%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: New York City	Activision	01/06	70%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	80%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

PoP: The Two Thrones
Der grandiose Abschluss einer fantastischen Trilogie

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	EA	01/06	82%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	01/06	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

Mario Superstar Baseball
Meidet Strikes und schlagt einen Punkte spendenden Homerun!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 06	EA	10/05	89%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
Mario Superstar Baseball	Nintendo	12/05	80%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Live 2006	EA	11/05	87%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 06	EA	10/05	88%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Marvel Nemesis: Rise of ...	EA	11/05	60%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	66%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	01/06	86%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Geist	Nintendo	11/05	79%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA 06	EA	10/05	89%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
Mario Smash Football	Nintendo	12/05	85%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Donkey Kong Jungle Beat
Innovatives und liebevoll durchgestyltes Abenteuer mit Donkey Kong

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	Eidos	12/05	82%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots	Vivendi	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shadow the Hedgehog	Sega	01/06	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Gems Collection	Sega	12/05	65%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	11/05	85%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware, Inc. - Mega...	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX On Tour	EA	11/05	90%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's American Waste...	Activision	12/05	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen.

Zelda: The Wind Waker
Das grandiose Action-Adventure ist das Richtige für Winterabende

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter und der ...	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

Mario Kart: Double Dash!!
Fantastischer Fun-Racer, der durch geniales Streckendesign überzeugt

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Crash Tag Team Racing	Vivendi	12/05	81%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed: Most Wanted	EA	01/06	80%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning 2
Die Wrestling-Referenz für Nintendos Würfel - grandios!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE: Day of Reckoning 2	THQ	10/05	88%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Baten Kaitos
Das zauberhafte Rollenspiel erfreut sich noch immer großer Beliebtheit.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo	12/05	89%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
X-Men Legends II: Rise of ...	Activision	12/05	84%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims 2	EA	12/05	83%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

GAME BOY

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GB:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene ...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of ...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Mario Power Tennis	Nintendo	12/05	89%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Battalion Wars	Nintendo	01/06	78%
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	12/05	90%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Nanostray	THQ	11/05	81%
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
SW Episode III: Revenge ...	Ubisoft	06/05	70%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	83%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte ...	Nintendo	07/05	85%
Castlevania: Dawn of ...	Konami	10/05	87%
Die Chroniken von Narnia 1	Buena Vista	01/06	75%
Harry P. und der Feuerkelch	EA	01/06	78%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
BEAT 'EM UP			
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	62%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Meteos	Nintendo	10/05	90%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Pac'n Roll	Nintendo	12/05	75%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	27%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Yoshi's Touch & Go	Nintendo	06/05	77%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Animaniacs: Lights ...	Flashpoint	11/05	59%
Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	12/05	90%
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Sonic Rush	Sega	12/05	87%
Spyro: Shadow Legacy	Vivendi	12/05	70%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
Teenage Mutant Ninja T. 3	Konami	12/05	69%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
Burnout Legends	EA	01/06	75%
Mario Kart DS	Nintendo	12/05	94%
NfS: Most Wanted	EA	01/06	69%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
SIMULATION			
Die Sims 2	EA	01/06	80%
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
Lost in Blue	Konami	12/05	79%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Nintendogs	Nintendo	10/05	85%
SPORT			
FIFA 06	EA	12/05	77%
Madden NFL 06	EA	10/05	73%
Nintendo Touch Golf ...	Nintendo	12/05	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%
STRATEGIE			
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	10/05	90%
Yu-Gi-Oh! Nightmare ...	Konami	12/05	79%
Zoo Tycoon	THQ	11/05	78%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Am. Sk8land	Activision	01/06	86%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

... ist richtig begeistert von *Mario Kart DS* und konnte mittlerweile so manchen Skeptiker von Nintendos Daseinsberechtigung als Innovationsleader überzeugen.

FABIAN SLUGA
25, LEITENDER REDAKTEUR

... hat sich heiße *Mario Kart DS*-Duelle mit Lesern geliefert und seine vier Monate jungen Katzen-Mädels nach langen Überlegungen „Tinker" und „Bell" getauft.

UDO CRNJAK
28, REDAKTEUR

... hat sich für das Jahr 2006 viel vorgenommen. Ein Vorsatz lautet: René bei *Mario Kart DS* nicht mehr so oft gewinnen zu lassen – sonst wird er zu übermütig.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

... ersparte sich die „Freuden" einer kabellosen PC-Netzwerk-Installation – sein DS geht mit Nintendos wunderbar praktischem Wi-Fi USB-Connector ins Netz.

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER

... hat einer Freundin im westfälischen Gronau jetzt *Mario Kart DS* ans Herz gelegt und mit *Nintendogs* natürlich noch das ultimative Knuddel-As im Ärmel!

YVES NAWROTH
22, REDAKTIONSASSISTENT

... hat den lang ersehnten Weihnachtsurlaub total genossen und die Gelegenheit genutzt, um seine neue Skiausrüstung einzuweihen. Sogar ohne Knochenbrüche.

LARS KROMAT
32, LAYOUT

... befindet sich aktuell in einer Kleinstadt namens Hongkong und genießt die dortige Ruhe, die gute Luft, das schöne Wetter und das wundervolle Ambiente. Is klar ...

FLORIAN HANNICH
22, LAYOUT

... hat mit tiefer Trauer erfahren, dass Yoshi in *Mario & Luigi: Partners in Time* nur eine kleine Nebenrolle hat. Aber spielen wird er es trotz allem.

RENÉ WEINBERG
24, LAYOUT

... hat beim Bleigießen eine Crunchynut gegossen und wünscht sich diese als Item bei *Mario Kart DS*. Nicht, dass er sie brauchen würde – Udo ist sowieso immer der Loser.

REDAKTIONSVERHÖR

Thomas Borovskis, 35

Wie stehst du zur N-ZONE?
Ich zähle zu den vielen Kollegen, die im Hintergrund – für die Leser unsichtbar –, am Gesamterfolg des Magazins mitwirken. Zu meinem Aufgabengebiet als Leiter der Online-Abteilung zählt unter anderem das Umsetzen von redaktionellen Konzepten und Ideen für die Webseite www.nzone.de, das Sicherstellen eines reibungslosen 24/7-Betriebs des Online-Abosystems und der User-Community.

Bist du selbst auch Zocker?
Also, wenn es einen Oberzocker gibt, dann mich. Spaß beiseite: Ich spiele mittlerweile seit rund 20 Jahren aktiv Computerspiele, zunächst als Jugendlicher am Commodore 64, dann immer wieder mal mit Handheld-Geräten mobil, aber hauptsächlich bis heute am PC. Diese Liebe zu Computerspielen hat mich überhaupt erst zu Computec Media gebracht, für die ich am Anfang (1990) als freier Redakteur tätig war. Anschließend habe ich zusammen mit Oliver Menne viele Jahre lang als Chefredakteur die *PC Games*-Redaktion geleitet. Angesichts dieses Lebenslaufes ist klar, dass ich begeisterter Zocker sein muss.

Was machst du in deiner Freizeit?
Meine Arbeit während der Nicht-Freizeit überdenken und – wie soll auch anders sein – zocken.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

Mario Party 7

Blinder Passagier auf der MS Seestern:
Bowser hält den Partydampfer gehörig auf Trab!

Ungetrübte Urlaubserlebnisse sind bei Mario in letzter Zeit eher selten: Vor drei Jahren wurde der dickliche Klempner während seines Urlaubs auf der Isla Delfino fälschlicherweise für einen Schmierfink gehalten und vor den Kadi gezerrt, jetzt kann er in *Mario Party 7* nicht einmal in Ruhe eine Kreuzfahrt antreten. Denn während sich die Nintendo-Sippe auf einem luxuriösen Dampfer die Sonne auf den Pelz scheinen lässt, beschattet Bowser das lustige Treiben heimlich mit seinem Teleskop. „Was, die wollen ohne mich Spaß haben? Denen werde ich die Suppe aber gehörig versalzen", grummelt er zu Mini-Bowser. Doch Mario nimmt's gelassen: Gemeinsam mit Bruder Luigi, Blaublut Peach und neun weiteren partysüchtigen Gästen steuert die Crew der MS Seestern 86 Minispiele an. Sogar das GameCube-Mikrofon kommt endlich wieder zum Einsatz. Sodann: Leinen los und Party ab!

MINISPIEL-POTPOURRI

An sechs illustren Schauplätzen geht die Sippe vor Anker: Unter den thematisch abwechslungsreichen Gebieten befindet sich der Wüstenabschnitt Sphinx-O-Hara, das idyllische Windmühltal und das Städtchen Neonopolis. Bowsers Spaßhölle – ein Kurs, in dem euch die Stachelechse im wahrsten Sinne des Wortes Feuer macht, ist erst im Verlauf des Spiels anwählbar. Habt ihr genügend Mitspieler zusammengetrommelt, müsst ihr zunächst die Spielregeln festlegen, bevor der Partykreuzer in See stechen kann: Ihr entscheidet, ob jeder gegen jeden antreten soll, Teams gebildet werden und wie viele Runden ihr absolvieren wollt – hierbei passt ihr die Rundenzahl von 10 bis 50 an. Nehmen jüngere Geschwister oder eure Eltern an der Fete teil, können actionreiche und bizarre Minispiele sowie Spiele, die viel Geschick erfordern, ganz ausgeschaltet werden – schließlich soll niemand überfordert werden. Erst jetzt kann der Partydampfer in See stechen. Übrigens übernehmen auch diesmal computergesteuerte Mitspieler die Rolle der übrigen Charaktere, sollten sich nicht genügend Freunde zusammengefunden haben.

STERNFUNKELN

Ziel auf den Brettern ist es, zum Sternenfeld vorzurücken

EXPLOSIV Russisch Roulette mal anders: Explodiert die Bombe im nächsten Moment, fliegt Toad raus!

DAS BRITZELT! Wer den Stick in Richtung der falschen Lampe drückt, wird elektrisiert.

BLUMIG Da schau einer an: Der dicke Klempnerrivale windet sich an einer Butterblume ins Tal hinab.

und sich für 20 Münzen den begehrten Funkelstein zu stibitzen. Jeder Teilnehmer bekommt zunächst 10 Münzen als Startprämie ausgehändigt und rückt mit seinem Charakter gemäß der Anzahl an Würfelaugen auf dem Spielbrett vor. Sind alle Spieler gezogen, wird zufällig ein Minispiel ausgesucht: Entweder kämpfen alle Spieler gegeneinander, einer gegen drei oder es bilden sich zwei Teams. An der leichten Zugänglichkeit der Minispiele hat sich auch beim siebten Teil nichts geändert: Die Spiele werden anschaulich erklärt, kommen mit wenigen Tasten aus und können bei Bedarf sogar vorab geprobt werden. In einem Minispiel marschieren die munteren Partymacher die Wendeltreppe eines Turms hinauf und müssen Stachelpanzern ausweichen. An anderer Stelle betätigt ihr Lichtschalter, ohne dabei unter Strom gesetzt zu werden. Die Mischung macht's: Nicht alle Minispiele sind der erhoffte Partybringer, einige kennt man sogar schon aus den Vorgängern. Die Qualität liegt insgesamt dennoch recht hoch, zumal insbesondere die Mikrospiele wirklich witzig inszeniert wurden. Wir finden es dennoch seltsam,

INFO ALLE MIKROSPIELE IM ÜBERBLICK (1)

Alle auf einen, einer auf alle!

Herrlich fies: ein Spieler gegen den Rest. Und weil's so schön ist, nehmen wir dem Solospieler sogar den Controller ab! Hier sind alle fünf 1-vs.-3-Mikrospiele:

MATSCHANSAGE

Toadette lenkt die Wummps durch Zurufen von „Quadrat" und „3" auf Rivale Waluigi. Wird er innerhalb der Zeit heruntergestoßen?

BOXOBOT

Ihr gebt dem Roboter die Anweisungen „Doppelschlag", „Raketenschlag", „Drehen" und führt Schläge nach links und rechts aus.

DÜNNE LUFT

Eine unglückliche Situation: Die Kommandos „Hoch" und „Runter" bewegen den Pilz auf und ab. Wer wird von Kugelwilli erfasst?

UNGLÜCKSRAD

Toadette hat erneut das Megaphon in Händen und lenkt Shy Guy, Kugelwilli oder, wie hier zu sehen, den Kettenhund auf Waluigi.

MEERESFRÜCHTCHEN

Ihre Führungsrolle kann Toadette einfach nicht ablegen: Hier schickt sie Cheep-Cheep, Lakitu, Blooper und Hainz auf die vier los.

INFO ALLE MIKROSPIELE IM ÜBERBLICK (2)

Jeder gegen jeden!

Battle Royale in Reinform: Wer schafft es, diese fünf Mikrospiele als Letzter zu überstehen?

Lungenflügel gaaanz weit öffnen und pusten, bis der Nächste an der Reihe ist! Durch Stopp gebt ihr das Kommando vorzeitig ab.

Gib Gummi, Schwester! Toadette fährt nach links oder rechts und setzt einen Pilz zur Beschleunigung ein. Tanken nicht vergessen!

Buu-Huu-Alarm! Verscheucht die Biester, indem ihr die Zahl nennt, auf der sie sich tummeln. Wer kann die meisten auszählen?

Wilhelm Tell wäre hier klar im Vorteil, doch auch Yoshi macht als Bogenschütze und Punktejäger eine gute Figur. Schießen!

Millisekundengenaues Timing ist gefragt: Stoppt den Zähler und versucht, möglichst nahe an die gesuchte Zeit heranzukommen.

dass Hudson ausgerechnet das aus *Mario Party 6* bekannte Quiz „Sag's laut!" ersatzlos gestrichen hat. So bietet der siebte Teil unterm Strich lediglich zehn Minispiele, die mit dem Mikro gesteuert werden, aber kaum Zusatzmodi – schade, denn damit bleibt das beiliegende Zubehör erneut weitgehend ungenutzt.

SPECIAL-EVENTS

Aufgelockert wird die Party-Kreuzfahrt durch die bekannten Ereignisfelder: So sind auf dem Spielbrett DK-Marken verteilt, auf denen euch der krawattentragende Affe zu einem Einzelspiel herausfordert: Schafft ihr es beispielsweise, eine Liane emporzukraxeln und euch dabei nicht von den herunterhängenden Spinnen berühren zu lassen, werdet ihr mit Münzen oder einem der begehrten Sterne belohnt. Ganz so großzügig zeigt sich Bowser auf seinen diabolischen Feldern nicht: Dort müsst ihr sogar damit rechnen, dass euch euer Hab und Gut geraubt oder an einen Rivalen weitergegeben wird, solltet ihr die simplen Reaktionstests nicht bestehen. Erneut mit von der Partie sind

DUELLSPIEL Wer schwingt den Baseballschläger schneller als sein Schatten?

MÜHLENMONTEUR Bei der Duell-Kreuzfahrt müsst ihr euch verschiedenen Aufgaben stellen und hier zum Beispiel drei Windmühlen reparieren.

WALK IM TURM Die fantastischen vier weichen auf der Wendeltreppe den Stachelpanzern aus.

natürlich die beliebten Kampfspiele, in denen vorher bestimmt wird, wie viele Münzen jeder Teilnehmer opfern muss. Im Falle einer Niederlage wandert euer Einsatz schließlich an die übrigen Mitspieler. Ihr könnt es euren Rivalen dennoch heimzahlen, indem ihr bei Händlern Itemkapseln erwerbt, diese aufs Spielfeld werft und hofft, dass eure Konkurrenten darüberstolpern.

GRUPPENKUSCHELN

Abwechslungsreich präsentieren sich die weiteren Spielmodi: Bei der Duell-Kreuzfahrt werdet ihr vor verschiedene Aufgaben gestellt, die sich von Brett zu Brett unterscheiden. Es gewinnt etwa derjenige, der drei lädierte Windmühlen als Erster herrichtet. Allerdings ist die Reparatur nicht kostenlos – je nach Größe der Windmühle müsst ihr zwischen 20 und 50 Münzen opfern. In einem anderen Kurs gilt es, 100 Münzen zu sammeln und möglichst schnell die Bergkuppe zu erreichen. Die sinnvollste Neuerung ist jedoch die Spezial-Kreuzfahrt, an der bis zu acht menschliche Partylöwen teilnehmen dürfen. Dabei rücken jeweils zwei Mitspieler dicht zusammen und teilen sich eine Controllerhälfte: Der erste Spieler verwendet den linken Analogstick und die L-Taste, der zweite Zocker benutzt den C-Stick sowie die rechte Schultertaste. Das Gameplay ist bei diesen Minispielen deutlich simpler gestrickt, was die Handhabung erleichtert. Wir können außerdem bestätigen: Die gemeinsame Nutzung eines Controllers gestaltet sich in der Praxis äußerst witzig!

MARIO PARTY 1.7

Trotzdem sind wir uns nicht ganz sicher, ob *Mario Party 7* in spielerischer Hinsicht wirklich notwendig gewesen wäre. Das Spielkonzept hat sich im Vergleich mit dem sechsten Teil kaum weiterentwickelt, der Einsatz des Mikros ist beschämend niedrig und auch technisch zeigt die Serie Abnutzungserscheinungen. Ähnlich wie bei jedem neuen *FIFA*-Teil gilt jedoch auch bei *Mario Party*: Wer den direkten Vorgänger nicht sein Eigen nennt, darf mit dem siebten Teil gerne wieder einsteigen. Let's party!

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK MARIO PARTY 7

Droht der Partykater?

Nach der Streitschlichtung zwischen Sonnja und Raimond bahnt sich neuer Zank an: Wer ist Partyking?

MARIO PARTY 7

GAMEPLAY ★★★★☆

Spieler: 1-8 (zwei Spieler pro Controller)
Minispiele: Mehr als 80
Charaktere: Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Yoshi, Wario, Waluigi, Daisy, Toad, Buu Huu. Birdo und Knochentrocken müssen freigespielt werden.
Spielbretter: 6
Spielmodi: Party-, Duell-, Spezial-, Minispiel-Kreuzfahrt, Souvenir-Shop
Story: Mario und Co. gehen auf Kreuzfahrt, doch Bowser ist sauer, dass er nicht dabei sein darf. So versucht die Ekelechse, der Partysippe die Laune kräftig zu verderben.

MIKRO-UNTERSTÜTZUNG ★★★☆☆

Mikrospiele: 10
Besonderheiten: Leider gibt es außer den regulären Mikrospielen keinen weiteren Modus, der das Zubehör unterstützt. Lediglich der Solomodus bietet vereinzelt simple Mikrofoneinlagen.
Qualität der Mikrospiele: Sehr hoch. Insbesondere die 4-Spieler-Mikrospiele sorgen für viel Laune vorm Bildschirm.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Erneut kommt die Engine der Vorgänger zum Einsatz. Dadurch wirken besonders die Animationen der detailarmen Charaktermodelle altbacken.
Sound: Nervtötend oder passend? Der eigene Musikgeschmack entscheidet!

MOTIVATIONSKURVE

1 Unproblematischer Einstieg: Fast alles ist aus dem Vorgänger bekannt.
2 Langfristig bietet der Solomodus zu wenige Herausforderungen.
3 Man hat sich die meisten Minispiele erspielt und fordert Freunde heraus.
4 Nicht nur der neue 8-Spieler-Modus sorgt für gesellige Runden.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

MARIO PARTY 6

GAMEPLAY ★★★★☆

Spieler: 1-4
Minispiele: 86
Charaktere: Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Yoshi, Wario, Waluigi, Daisy, Toad, Buu Huu, Mini-Bowser, Toadette (muss freigespielt werden).
Spielbretter: 6
Spielmodi: Party-, Minispiel-, Mikro-, Solomodus, Sternenbank
Story: Es ist ein Streit entbrannt, wer die besten Feten veranstalten kann: Raimond oder Sonnja? Die Mario-Party-typischen Brettspiele sollen die Frage nach dem Partymacher beantworten.

MIKRO-UNTERSTÜTZUNG ★★★☆☆

Mikrospiele: 5
Besonderheiten: Neben den fünf Mikrospielen gibt es das Quiz „Sag's laut" sowie den Sternensprint. Hier steuert man den Spielcharakter durch Rufen von „Laufen", „Kurbeln", etc.
Qualität der Mikrospiele: Hoch. Leider gibt es insgesamt zu wenige Minispiele, die das Mikro unterstützen.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Mario Party 6 lehnt sich wiederum an Mario Party 5 an, was man den mäßig ausgearbeiteten Figuren und Spielbrettern deutlich ansieht.
Sound: Identischer Musikstil. Lieber die Stereoanlage lauter drehen!

MOTIVATIONSKURVE

1 Mario-Fans fühlen sich mit dem knallbunten Setting sofort vertraut.
2 Nach ein paar Runden im Einzelspieler-Modus kommt Langeweile auf.
3 Die Motivation ist gerade noch hoch genug, alle Spiele freizuschalten.
4 4-Spieler-Partys steht nichts mehr im Weg. Das Mikro macht Laune.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: Ein Sieger ist nur schwer auszumachen: Teil 6 und 7 der Mario-Party-Reihe spielen sich identisch, sehen sich zum Verwechseln ähnlich und unterstützen beide das mitgelieferte Mikrofon. Besitzt ihr Mario Party 6, könnt ihr euch den Nachfolger sparen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Christoph Kraus
sucht Mitspieler.

Eigentlich cool: *Mario Party 7* bietet 86 neue Minispiele, zehn frische Mikrospiele und erstmals nimmt Knochentrocken an der Party teil. Die neuen Spielchen, bei denen zwei Spieler einen Controller benutzen, machen Teil 7 außerdem zum idealen Spiel zum Kuscheln mit der Freundin. Wer ist mit dabei?

MEIN FAZIT OKAY

Sascha Dowidat
hat keinen Bock.

Lass mal, Christoph! Nur die *Pokémon*-Serie wurde wohl noch mehr ausgeschlachtet als die wilde Feierei mit Mario. Mich haut *Mario Party 7* auf jeden Fall nicht um, während Partyspieler zugreifen dürfen. Leider gibt es keinen Karaoke-Wettbewerb. Wenn ich nicht singen darf, dann spiele ich nicht mit!

TEST
MARIO PARTY 7

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson Soft
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-8**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **27. Januar**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ Unterhaltsame Mikrospiele
⊕ Witziger Modus für 8 Spieler
⊖ Technisch altbacken
⊖ Quiz ersatzlos entfernt

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Die Tasten sind so belegt, dass selbst jüngere Partygäste nicht überfordert werden.

STEUERUNG 83%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	**84%**	EINZEL
69%	72%		73%

Routiniertes Update der Minispielserie, ohne neue Akzente zu setzten – Innovationen sind Fehlanzeige!

INTERAKTION Sprecht mit euren Freunden und erfahrt so Neuigkeiten!

SKATEN Auch darüber könnt ihr einen Artikel schreiben.

Bratz Rock Angelz

Mädels, aufgepasst – hier kommt die **stylische Puppen-Versoftung!**

In Deutschland eher unbekannt, erfreuen sich die „Bratz Rock Angelz"-Puppen in Amerika großer Beliebtheit. THQ zeigt sich mutig und bringt das knalligbunte Action-Adventure auch in Deutschland GameCube- und Game-Boy-Besitzerinnen näher. Allerdings dürften Jungs an dem „Spiel für Mädels" alleine aus Image-Gründen keine Freude finden – so was gilt nämlich als uncool. Dabei überraschen die schicken Ladys mit einem gelungenen Gameplay!

AUF IN DEN KAMPF!

In der Rolle von Cloe, Jade, Sasha und Yasmin stellt ihr in dem Action-Adventure nicht nur euer eigenes Modemagazin auf die Beine, ihr gründet auch noch eine eigene Rockband. Ab bevor es so weit ist, müssen die vier Damen für ihre Artikel im Park Fotos von kleinen Tieren schießen, T-Shirts und Poster designen oder wertvolle Schminktipps zusammentragen. Apropos: Jeden der Charaktere könnt ihr individuell mit Make-up, Klamotten und Schuhen ausstatten. Wie man früher eben Puppen unterschiedlich gekleidet hat, so findet das jetzt virtuell statt. Zwischendurch haltet ihr ein Pläuschchen mit euren Freunden und wischt den bösen, lästernden Modepüppchen Kirstee und Kaycee eins aus. Auf dem Game Boy bleibt die Geschichte die gleiche, nur die Aufgaben und Minispiele unterscheiden sich etwas von der stationären Fassung, während die Grafik für GB-Verhältnisse richtig schmuck aussieht.

DER SOUNDTRACK IST DER HAMMER!

Bratz Rock Angelz ist ein Spiel für Mädels, muss sich aber sicher nicht verstecken, Die Geschichte ist lustig, das Gameplay gradlinig, aber unterhaltsam und der Soundtrack auf dem GameCube ein absoluter Genuss. Verschiedene Stücke aus Rock und Pop gehen schnell ins Ohr; kleiner Wermutstropfen ist die englische Sprachausgabe. Auf beiden Systemen ein witziges Adventure, das nicht zuletzt dank schwacher Konkurrenz in diesem Genre eine echte Bereicherung ist, auch wenn Jungs den Titel meiden werden wie der Teufel das Weihwasser!

SASCHA DOWIDAT

2 KUGELN? In Minispielen verteilt ihr Eis!

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat versteht die Frauen nicht!

Okay, ganz ehrlich: Was am Schminken und Schuhe kaufen so toll sein soll, kann ich absolut nicht nachvollziehen – aber muss ich ja auch nicht. Trotz der femininen Thematik hatte ich mit *Bratz Rock Angelz* meinen Spaß und wippe jetzt noch im Takt der Musik. Für meinen Geschmack hätten es durchaus ein paar mehr Rätsel sein dürfen. Das Spielprinzip ist doch sehr gradlinig. Schade, dass man den Zugang für jüngere Mädels durch die englische Sprachausgabe erschwert, deutsche Texte sind natürlich vorhanden.

TEST
BRATZ ROCK ANGELZ

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Altron
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 40,-**

- ⊕ Story extra für Ladys
- ⊕ Sehr gelungene Grafik
- ⊖ Simples Spielprinzip
- ⊖ Teilweise hakelige Steuerung

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die coolen Ladys steuern sich gut; in den Minispielen ist die Steuerung aber teilweise ungenau.

STEUERUNG 74%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	72%	–%	**73%**

Auch auf dem GBA ein **gelungenes Action-Adventure mit einfachem Spielkonzept!**

TEST
BRATZ ROCK ANGELZ

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Blitz Games
Speichern:	19 Blöcke
Sprache:	Dt. Text
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 45,-**

- ⊕ Grandioser Soundtrack
- ⊕ Endlich ein Spiel für Mädels
- ⊕ Witzige Hintergrundgeschichte
- ⊖ Englische Sprachausgabe

CONTROLLER CHECK STANDARD

Das Steuerung der Puppen geht locker-flockig von der Hand – einfach und gut gelöst.

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	83%	–%	**76%**

Witziges Action-Adventure mit gradlinigem Gameplay und genialem Soundtrack.

ANPROBE SpongeBob sitzt die neue Aufblashose prima, während die Konkurrenz hinterherhumpelt.

AKTION Auf dem Paddelrad gilt es, spektakuläre Stunts zu zeigen.

SpongeBob Schwammkopf Film ab!

Auch der gelbe Schwamm **geht jetzt zum Casting!**

Im deutschen Fernsehen wird wieder gecastet, bis der Arzt kommt, und auch das letzte „Goldkehlchen" landet als Fastfood-Star auf der Showbühne – na ja, Hauptsache weg von der Straße! Das ist in Bikini Bottom nicht anders, allerdings geht es hier nicht um Gesangstalente, sondern um eine Schauspiel-Karriere. In dem kleinen Örtchen wird doch gerade die Sonderfolge zu „Die neuen Abenteuer von Meerjungfrau und Blaubarschbube" gedreht. Kennt ihr nicht? Für SpongeBob, Mr. Krabbs, Thaddäus und Patrick ist das eine Hammerserie mit Kultcharakter und sie sind richtig scharf auf eine der Rollen. Dazu müssen der gelbe Schwamm und seine Freunde aber nicht auf die Besetzungscouch, sondern sich einer Minispiel-Olympiade stellen – der Sieger kommt dann ins Fernsehen!

KURZWEILIGE UND ABGEDREHTE AUFGABEN

SpongeBob steht für schräges Charakterdesign und eine kunterbunte Welt, in der kein Auge trocken bleibt. Der Humor zeigt sich auch in den abgedrehten Minispielen, an denen ihr mit bis zu vier menschlichen Spielern teilnehmt. Da werden Burger sortiert, Bootsrennen abgehalten, Wettläufe in aufblasbaren Hosen veranstaltet oder wilde Stunts auf Paddelrädern vollführt. In einigen Spielen wird aber auch das Teamwork groß geschrieben. Dort müsst ihr zusammen mit eurem Mitspieler Pakete transportieren oder in der „Krossen Krabbe" Essensbestellungen aufnehmen, während der andere diese zusammenstellt und ihr sie dann serviert. Nach jedem Spiel winken abhängig von der Platzierung Beliebtheitspunkte. Wer die meisten ergattert, darf eine Schauspielkarriere starten!

EINE NUMMER KLEINER BITTE!

Auch auf dem Game Boy werden Nachwuchsschauspieler gesucht. Allerdings handelt es sich bei der Game-Boy-Fassung um ein gradliniges Jump & Run rund um die Casting-Show in Bikini Bottom. Ihr könnt zwischen den Charakteren wechseln und kämpft in kleinen Mini-Spieleinlagen um die Fernsehrollen. Auf dem GameCube eine witzige und gelungene Minispiele-Sammlung, auf dem GBA aber nur ein durschnittliches SpongeBob-Abenteuer!

SASCHA DOWIDAT

IGITT Die Quallen erledigt der gelbe Rächer mit einem gezielten Schlag.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat lässt sich casten.

Ich denke, am Humor von SpongeBob scheiden sich die Geister. Was die einen für total albern halten, darüber amüsieren sich die anderen königlich. Abgesehen vom abgedrehten Stil und der witzigen Präsentation bleibt eine bunt zusammengewürfelte Minispiel-Sammlung, die zwar spielerisch wenig Tiefe bietet, aber gerade aus diesem Grund so viel Spaß macht. Auf dem Game Boy ist es leider nur ein einfaches Jump & Run. Auf dem GameCube solltet ihr aber unbedingt mal reinzappen!

TEST

SPONGEBOB ...	
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.thq.de	
Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-

⊕ Viele Charaktere der Serie
⊕ Kleine Rätseleinlagen
⊖ Alles schon mal da gewesen
⊖ Technisch eher durchschnittlich

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Durchdachte Steuerung, mit der ein Wechsel zwischen den Charakteren mühelos gelingt.

STEUERUNG 83%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	60%	–%	63%

Einfaches Jump & Run um SpongeBob und seine Freunde – kaum Innovationen.

TEST

SPONGEBOB ...	
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
Speichern:	20 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet: www.thq.de	
Spieler 1-4	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-

⊕ Abgedrehter Humor und Stil
⊕ Besonders zu viert sehr witzig
⊕ Über 30 Minispiele
⊖ Minispiele ohne viel Tiefe

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Gute Steuerung, die leicht zugänglich und schnell beherrschbar ist – auch für Einsteiger.

STEUERUNG 79%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	EINZEL	
74%	77%	80%	71%

Witziges Potpourri kurzweiliger Minispiele, das mit vier Spielern richtig aufdreht.

Das Dream-Team bekommt Zuwachs!
Dieses abgedrehte RPG darf man nicht verpassen.

Spiel des Monats

N-ZONE HIT

Mario & Luigi Partners in Time

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Millionen und Abermillionen von Sternen und fremde Welten schweben schwerelos in der kalten Finsternis. Eine davon ist die Heimat einer seltsamen Rasse: der Shroobs. Diese Außerirdischen sind auf der Suche nach einer neuen Heimat und werden bei ihrer täglichen Observation des Weltalls auf ein hübsches, idyllisches Fleckchen Land aufmerksam. Dort ist alles in bester Ordnung. Die Landschaft ist schön, komische Pilzköpfe leben in Harmonie miteinander – die perfekte neue Heimat. Kurz darauf macht sich eine Armada an lilafarbenen Untertassen auf, diese Welt anzugreifen. Das ist der Auftakt zu einer Geschichte, die bis jetzt alles andere in Sachen Absurdität auf dem Nintendo DS übertrifft. Es kommt schließlich nicht oft vor, dass in einem *Mario*-Abenteuer das Pilzkönigreich von Außerirdischen angegriffen wird, dass die Prinzessin zunächst nicht entführt wird oder dass alle Hauptcharaktere in doppelter

SCHWINDELRISIKO Da wirbelt Baby-Mario im Dreieck.

AUSFLUG Der zweite Screen wird vor allem in Kämpfen genutzt.

IRONIE Nintendo-Fans erinnern sich an diese missglückte Aktion.

ZUM SCHIESSEN Die deutsche Übersetzung ist super gelungen.

SUPERNOVA Viele der Teamattacken finden auf beiden Screens statt.

INFO BRÜDER-AKTIONEN, TEIL 1

Nur für Erwachsene

Die erwachsene Variante des italienischen Duos kann sich blind aufeinander verlassen.

Während ihrer Rettungsaktion besuchen Mario und Luigi viele unterschiedliche Umgebungen, die mit versteckten Bereichen locken und durch ausgefallene Rätsel den Einfallsreichtum der Entwickler unter Beweis stellen. Dank ihrer Fähigkeiten meistern sie jede Herausforderung.

MARIO | KLEMPNER-KUGEL

Das Klempner-Paar rollt sich zu einer italienischen Wunderkugel zusammen und kann so unwegsame Passagen überbrücken oder einfach nur besonders schnell große Distanzen überwinden.

ITALO-WALZE

In bestimmten Situationen ist es nötig, die Baby-Brüder zu überrollen. Platt wie eine Flunder, überwinden Baby-Mario und Baby-Luigi so besonders niedrige Wege. Der Zustand dauert nur kurz an.

LUIGI | WIRBEL-SPRUNG

Mit diesem abenteuerlichen Sprung können Mario und Luigi größere Abgründe überwinden, um beispielsweise an schwer erreichbare Blöcke heranzukommen. Diese Aktion leitet Luigi ein.

BABY-WIRBEL-SPRUNG

Besonders hohe Plateaus erfordern besonders ausgefallene Aktionen. Während Luigis Wirbel-Sprung müssen die Babys berührt werden, damit sie durch die Rotation ganz hoch in die Luft gehen.

Ausführung vorkommen. Ihr seht also, die Entwicklerschmiede Alphadream hat wieder einmal sehr viel Einfallsreichtum und Kreativität bewiesen. Herausgekommen ist ein witziges Rollenspiel, das unglaublich viel Spaß macht und trotzdem nicht aus dem Schatten des Game-Boy-Vorgängers *Mario & Luigi: Superstar Saga* heraustreten kann. *Partners in Time* lässt leider etwas die Eigenständigkeit vermissen, die man von einer Fortsetzung erwartet. Der gänzliche Verzicht darauf, das Mikrofon oder die charakteristischen Funktionen des Touchscreens ins Spiel einzubinden, ist ebenfalls sehr schade. Einzig der zweite Bildschirm wird sehr originell und sinnvoll während des Abenteuers verwendet. Ein schlechtes Spiel ist *Mario & Luigi: Partners in Time* deshalb aber auf keinen Fall – ganz im Gegenteil.

AUS ZWEI MACH VIER

Eine der vielen Säulen, auf denen der Game-Boy-Vorgänger seinen Erfolg aufbaute, war das gut funktionierende Brüdergespann Mario und Luigi. In *Partners in Time* spielen die beiden Schnauzbart-Träger auch wieder eine Hauptrolle, bekommen allerdings überaus junge Verstärkung: nämlich sich selbst. Ermöglicht wird dies durch die in zwei unterschiedlichen Zeitzonen eingebettete Story. Im Pilzkönigreich der Gegenwart, wo Mario und Luigi bereits als Helden und Retter der Prinzessin bekannt sind, nutzt die blonde Thronfolgerin Professor I. Gidds neueste Erfindung, eine Zeitmaschine, zu einer Spritztour. Die Prinzessin hat bekanntermaßen ein Entführungs-Abo auf Lebenszeit und geht natürlich prompt in der Vergangenheit verloren. Dort wird das Pilzkönigreich von den eingangs beschriebenen Shroobs angegriffen. Hier ist Mario noch weit davon entfernt „It'se meee, Mario!" verständlich über die Lippen zu bringen und Prinz Bowser mimt den ganzen Tag den Sandkasten-Rowdy. Für die erwachsenen Mario und Luigi ist es natürlich Ehrensache, ihre Schutzbefohlene zu retten und so stürzen sie sich mutig in

INFO BRÜDER-AKTIONEN, TEIL 2

Klein, aber oho.

Trotz ihres Windel-Handicaps haben die beiden Italo-Pupser einiges auf dem Kasten.

Die vielen Rätsel in *Partners in Time* sind nur mit der Hilfe von allen vier Klempner-Brüdern zu lösen. Dabei müssen sich die Babys oft von ihren erwachsenen Versionen trennen, um in separaten Räumen nach einer Lösung zu suchen.

BABY-MARIO | HAMMERSCHLAG

Baby-Mario kann verschlossene Türen durch Bearbeiten eines Schalters mit seinem Hammer öffnen. Rissige Wände und Gegner schreien ebenfalls nach Hammerschlägen.

WASSERSPUCKER

Versperrt ein Feuer den Weg, stellt sich Baby-Mario vor eine Wasserquelle, lässt sich volllaufen und wird durch Hammerschläge zum menschlichen Feuerlöscher.

BABY-LUIGI | EINGRABEN

Manche Türen stellen eine unüberwindbare Barriere dar. In so einem Fall sind Baby-Mario und –Luigi gefragt. Die beiden verschwinden im Erdreich und graben sich einfach unter der Tür durch.

INFO BISHERIGE MARIO-ROLLENSPIELE

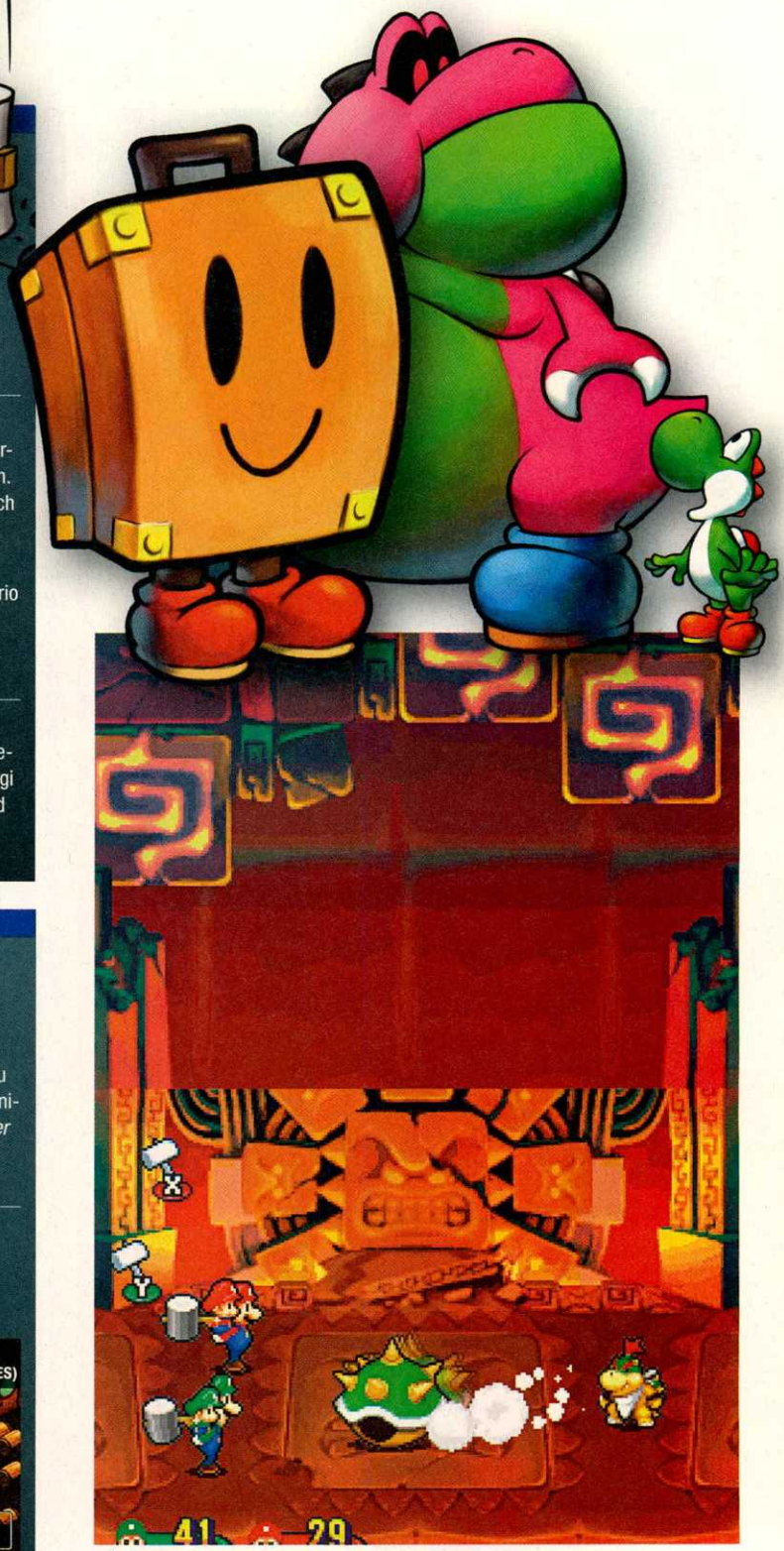
Marios zweite Heimat

Nintendos Vorzeige-Dickerchen hat seine Fähigkeiten schon in vielen Genres unter Beweis gestellt. Im RPG-Bereich läuft er aber so richtig zu Höchstform auf. Seinen ersten Einsatz verschafften ihm sogar die japanischen Rollenspiel-Experten Square Enix auf dem SNES. Leider ist *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* nie in Europa erschienen. Na ja, zum Glück war es nicht sein einziges RPG.

- Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES)
- Paper Mario (N64)
- Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)
- Mario & Luigi: Partners in Time (DS)

GEZÄHMT Der coole Kettenhund kommt auch zum Einsatz.

LEIHGABE Diese Hände halten spezielle Angriffs-Schilder hoch.



BÖSES DUO Irgendwann kriegt man es mit beiden Bowsers zu tun.

ein Zeitloch, das die beiden in die Vergangenheit verfrachtet. Dort werden sie postwendend mit der gerade stattfindenden Invasion konfrontiert.

KONSEQUENT WEITERENTWICKELT

Das Kampfsystem wurde im Vergleich zum Vorgänger nur leicht abgeändert (siehe Extrakasten „Das Kampf-Menü"). Gemeinschaftsattacken hängen nicht mehr vom Statuswert Brüderpunkte und den erlernten Aktionen ab, sondern von der Ausstattung mit Bros.-Items. Diese Gegenstände ermöglichen Koop-Angriffe, bei denen nicht selten alle vier Tasten zum Einsatz kommen. Ähnlich wie beim Vorgänger wurde jeder Figur eine Taste auf dem Handheld zugewiesen, mit der alle Aktionen ausgeführt werden können. Mit A steuert man Mario, B lässt Luigi zum Beispiel hüpfen, Baby-Mario kommt durch die X-Taste zum Zug und Baby-Luigi beteiligt sich mit Y am Abenteuer. Dieses Steuerungs-

INFO DAS KAMPF-MENÜ

Bloß nichts gefallen lassen

Kämpfe sind ein zentrales Element von Marios neuestem RPG-Auftritt.

Alle vergangenen Rollenspiele mit dem dickbäuchigen Klempner hatten ein rundenbasiertes Kampfsystem. In *Mario & Luigi: Partners in Time* hat sich im Vergleich zum Vorgänger zwar nur wenig geändert, wir wollen euch aber trotzdem kurz erklären, welche Mittel euch im Kampf zur Verfügung stehen.

BROS.-ITEM | Dieser Punkt verbirgt zahlreiche Angriffsgegenstände, die entweder von zwei oder allen vier Brüdern benutzt werden können. Mit gutem Timing und etwas Übung sind lange Combos möglich.

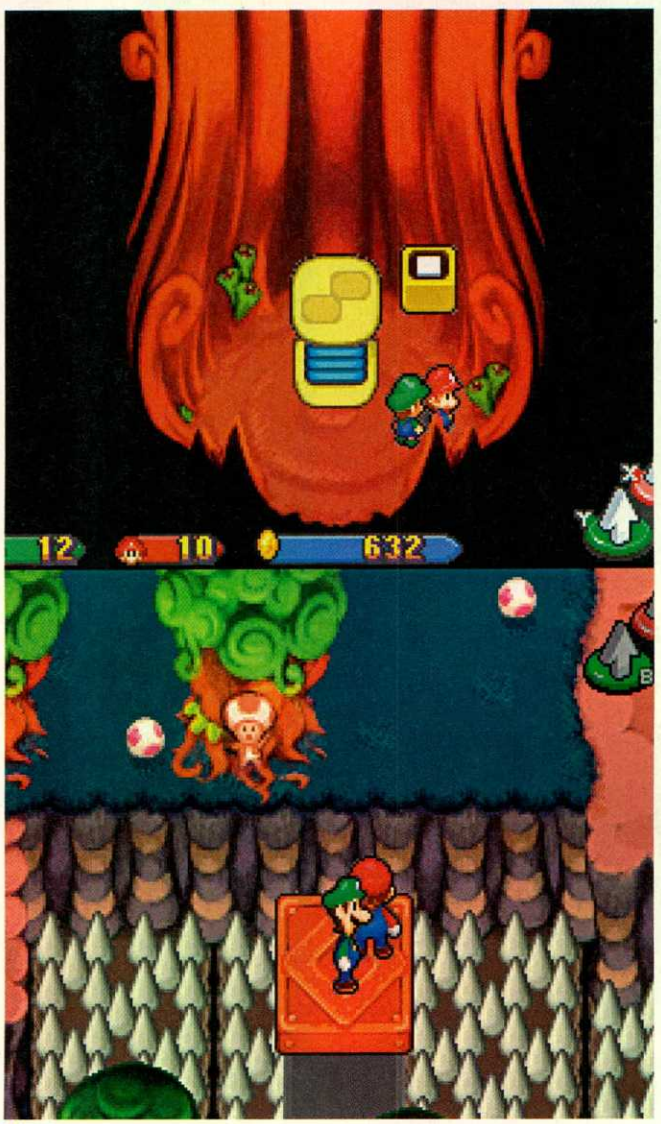
HAMMER | Gegner, bei denen eine Sprungattacke nicht möglich ist, bekommen eins mit dem Hammer drüber. Die Babys können als Griffverlängerung benutzt werden, um dem Gegner mehr Schaden zuzufügen.

SPRUNG | Damit der Angriff gelingt, muss kurz vor dem Feindkontakt die jeweilige Charaktertaste gedrückt werden. Hat man die Babys huckepack dabei, kann der Schaden erhöht werden, wenn zuerst X oder Y gedrückt wird.

ITEM | Hier kann man seine Energie auffrischen, Partner wiederbeleben, Vergiftungen heilen oder die Angriffskraft temporär erhöhen. Die Gegenstände werden gekauft oder gefunden.

FLUCHT | Diese Aktion ist die letzte Rettung und beendet den Kampf vorzeitig. Allerdings verliert man als Strafe jede Menge Münzen.

Prinzip zieht sich durch alle Bereiche des Spiels und bedarf gerade in der Anfangsphase einer etwas längeren Eingewöhnungszeit – vor allem, was den Einsatz der Bros.-Items angeht. Benutzt Mario zum Beispiel einen roten Panzer, setzt er Baby-Mario auf dem Item ab und kickt es in Richtung Gegner. Drückt man bei Feindkontakt die X-Taste, führt Baby-Mario eine Drehattacke aus und richtet somit zusätzlichen Schaden an. Luigi schickt das Baby-Geschoss durch gut getimtes Drücken von B wieder zurück zum Absender. So geht das Ganze schließlich weiter, bis man sich verdrückt oder der Feind besiegt ist. Später verlangen solche Aktionen höchste Konzentration, da man die richtige Tastenfolge entweder innerhalb kürzester Zeit oder immer schneller eingeben muss. Erfolgreiche Kämpfe werden mit ordentlich Erfahrungspunkten und Münzen belohnt. Letztere lassen sich in Shops in neue Hosen und Orden investieren. Die Beinkleider sind, je nach ihrem Effekt auf die Statuswerte des Trägers, teurer oder billiger, aber auch wegen besagter Wirkung sehr nützlich. Orden haben einen generalisierten Effekt auf die ganze Truppe und bescheren der Viererbande zum Beispiel nach einem Kampf wesentlich mehr



RÄTSEL Teilen sich die Brüder auf, passiert Selbiges mit den Screens.

VIELFRASS Yoshi hat nur eine Gastrolle – und zwar als Snack.

AUFGERÄUMT Das Inventar ist nahezu komplett gleich geblieben.

INFO NINTENDOS GADGET-LABOR

Professor I. Gidds Erfindungen

Der schrullige Erfinder ist seit seinem Debüt in *Luigi's Mansion* Lieferant Nummer eins für völlig abgedrehte und gleichzeitig nützliche Gegenstände. Nur die Namensgebung sollte er in Zukunft vielleicht anderen Leuten überlassen. Hier ein kleiner Rückblick auf seine bisherigen Erzeugnisse.

- Schreckweg 08/20 aus *Luigi's Mansion*
- Dreckweg 08/17 aus *Super Mario Sunshine*
- Deppweg 08/18 aus *Mario Party 4*
- Schreckweg 08/25 aus *Mario Kart DS*
- Steckweg 08/20 aus *Mario & Luigi: Partners in Time*

GEMEIN Dieser Wurm holt sich fliegende Hilfe mit ordentlich Feuerkraft.

INFO BABY-MARIOS AUFTRITTE

Bewegte Kindheit

Mario musste nicht nur die Prinzessin schon etliche Male retten, er hat auch schon als Baby einiges mitgemacht. Ein kleiner Überblick über seine bisherigen Windeleinsätze.

- Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)
- Mario Golf (N64)
- Mario Tennis (N64)
- Mario Kart: Double Dash!! (GC)
- Mario Superstar Baseball (GC)
- Yoshi's Touch & Go (DS)

WEITERE GASTAUFTRITTE ALS STATIST:

- Super Smash Bros. Melee (GC)
- Mario Power Tennis (GC)

KARRIEREGEIL Diese Person denkt nur an ihren Durchbruch.

RUHELOS Mario und Luigi wechseln oft die Zeitepoche.

Erfahrungspunkte oder mehr Münzen, was sich natürlich als überaus nützlich herausstellt.

GETRENNT UND DOCH ZUSAMMEN

Abseits der Kämpfe ist das Zusammenspiel der vier Hauptdarsteller allerdings auch sehr wichtig (siehe Extrakasten „Brüder-Aktionen, Teil 1" und „Brüder-Aktionen, Teil 2"). Auch hier haben die Entwickler mehr auf dem Vorgänger aufgebaut, als sich komplett neue Aktionen zu überlegen. Für die einen ist das ein Kritikpunkt, für die anderen eine konsequente Weiterentwicklung eines tollen Gameplay-Elements. Fakt ist, dass die Koop-Aktionen sehr einfallsreich in die Umgebungen integriert wurden und eines der DS-Hardware-Features, die beiden Bildschirme, verstärkt nutzen. Eine mit tödlichen Stacheln versehene Schlucht wird überwunden, indem sich Mario und Luigi auf eine schwebende Plattform stellen und von Baby-Mario und -Luigi – aus einem separaten Raum heraus – über die Gefahrenzone gelenkt werden.

Grafisch bekommt man herrlich gezeichnete 2D-Figuren und Hintergründe zu Gesicht, die zwar allesamt in sich stimmig sind und durch tolle Abwechslung überzeugen, aber den DS nicht an die Grenzen treiben. Hin und wieder, vor allem aber während der Kämpfe, wird das Spielerauge mit aufwendigen und prachtvollen Lichteffekten verwöhnt, die dann wiederum ein Beweis für die Grafikmuskeln des DS sind. Stimmungsvolle Musikstücke lassen in den jeweiligen Arealen eine gelungene Atmosphäre aufkommen.

Rollenspiel- und *Mario*-Fans sollten sich *Partners in Time* auf keinen Fall entgehen lassen. Man wird von der ersten bis zur letzten Stunde einfach genial unterhalten und zwar in allen Belangen. Die abgedrehte Story ist klasse und wird nicht nur Kenner des Vorgängers begeistern. *Superstar Saga*-Besitzer werden hingegen aufgrund der zu starken Ähnlichkeit zum Game-Boy-Spiel vielleicht etwas enttäuscht sein. Nichtsdestotrotz darf dieser Titel in keiner DS-Spielesammlung fehlen.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Mario hoch zwei gleich Spaß hoch zwei?

***Partners in Time* wartet mit denselben Stärken wie der Vorgänger auf. Reicht das, damit der Titel auch besser ist? Der direkte Vergleich zeigt es.**

M. & L.: PARTNERS IN TIME
System: Nintendo DS

UMFANG ★★★★½
Story: Das Pilzkönigreich der Vergangenheit wird von Aliens angegriffen, die zusätzlich die Prinzessin der Gegenwart entführen
Charaktere: Neben Mario und Luigi, sind dieses Mal auch Baby-Mario und Baby-Luigi mit dabei.

GAMEPLAY ★★★★½
Aufrüsten: Nach Kämpfen erhält man wieder Erfahrungspunkte, die in die bekannten Attribute investiert werden. Die Brüderpunkte sind dem Rotstift zum Opfer gefallen.
Brüder-Aktionen Oberwelt: Springen, Hammerschlag, Klempner-Kugel, Italo-Walze, Wirbel-Sprung, Baby-Wirbelsprung, Wasserspucker und schließlich noch Eingraben
Kampfsystem: Rundenbasiert. Im Kampf wählt man zwischen Sprung, Hammer, Item, Flucht oder Bros.-Item, der Ersatz für die Bruder-Attacke, aus.

TECHNIK ★★★★
Grafik: Sehr stimmungsvolle Umgebungen, überzeugende Figuren und weiche Animationen wissen grafisch zu überzeugen. Sehr gute Lichteffekte während der Kämpfe.
Präsentation: Die Menüs sind wieder sehr übersichtlich. Auch im Nachfolger überaus komische Sequenzen mit genialen Charakteren.
Sound: Die Musikuntermalung ist sehr gut gelungen und vermittelt zusammen mit den abwechslungsreichen Arealen eine tolle Atmosphäre. Geniale Sprachsamples.

MOTIVATIONSKURVE

1 Das Spiel nimmt einen witzigen und abgedrehten Anfang.
2 Der Auftritt der Babys. Zunächst überfordert die Steuerung ein wenig.
3 Es kommen mehr Aktionen dazu. Die Motivation steigt wieder.
4 Die Story neigt sich langsam dem Ende zu. Das finale Hoch.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

M. & L.: SUPERSTAR SAGA
System: Game Boy

UMFANG ★★★★½
Story: Eine böse Hexe aus Bohnenland hat die Stimme von Prinzessin Peach gestohlen und strebt mit ihrer Hilfe die Weltherrschaft an.
Charaktere: In Mario & Luigi: Superstar Saga übernehmen Mario und Luigi die spielbaren Hauptrollen.

GAMEPLAY ★★★★
Aufrüsten: Erfahrungspunkte werden in die Attribute Angriff, Verteidigung, Geschwindigkeit, Bart, Gesundheit und Brüderpunkte investiert. Letztere sind für die Koop-Aktionen sehr wichtig.
Brüder-Aktionen Oberwelt: Springen, Hammerschlag, Feuerball, Elektroschock, Wirbelsprung
Kampfsystem: Rundenbasiert. Während der Kämpfe stehen die Punkte Solo-Attacke, Item, Flucht und Bruder-Attacke zur Verfügung.

TECHNIK ★★★★
Grafik: Sehr liebevoll gestaltete Umgebungen, abgefahrene Charaktere und reichlich Effekte während der Kämpfe sorgen für einen durchweg positiven Eindruck.
Präsentation: Simple und übersichtliche Menüs. Die Story wird in genialen Slapstick-Sequenzen erzählt. Zum Schießen komisch.
Sound: Sehr gute Neuauflagen vergangener Mario-Klassiker unterstreichen die Atmosphäre des Titels. Marios und Luigis lustige Sprachsamples sind eindeutig das Highlight.

MOTIVATIONSKURVE

1 Starker Auftritt von Mario & Luigi. Die Steuerung fasziniert.
2 Etwas langatmige Passagen lassen den Spielspaß ein wenig sinken.
3 Die Motivation nimmt zu.Die abwechslungsreichen Areale sind toll.
4 Die Story und das Gameplay halten bis zum Schluss ihr hohes Niveau.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Beide Titel sind empfehlenswert. Kennern des Game-Boy-Spiels fallen einige Level-Wiederholungen auf. Weiterhin ist die relativ hohe Ähnlichkeit zu Superstar Saga etwas enttäuschend. Nichtsdestotrotz sollten vor allem Neulinge zugreifen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
steht voll auf Dick und Doof.

Die größten Stärken des Titels sind wieder einmal die Story und das raffinierte Gameplay, das allerdings zeitweise durch die Baby-Erweiterung unübersichtlich wird. Der Umfang ist mit knappen 20 Stunden auch sehr gut. Touchscreen und Mikrofon werden leider überhaupt nicht verwendet. Insgesamt hebt sich der DS-Nachfolger aber zu wenig vom genialen GB-Vorgänger ab.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Heinrich Lenhardt
steht auf diese Brüderschaft.

So viele Schmunzelmomente pro Spielstunde bietet kein anderer DS-Titel. Der in eine selbstironische Story gebettete Mix aus Rollenspiel, Geschicklichkeit und Puzzles (mit netten Doppelbildschirm-Ideen) garantiert ein Erlebnis mit hartnäckiger Motivation. Viele Spielmechaniken sind allerdings vom GB-Vorgänger *Superstar Saga* übernommen, der zudem (noch) bessere Gags hatte.

TEST
MARIO & LUIGI 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Alphadream
Sprache:	Deutsch

Internet: **nintendo-europe.com**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: 27. Januar	Preis: Ca. € 40,-

⊕ Witzige und abgedrehte Story
⊕ Geniales und einfaches Gameplay
⊕ Ordentlicher Umfang
⊖ Dem Vorgänger zu ähnlich

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Anfangs vor allem bei den Brüder-Attacken mit allen vieren sehr gewöhnungsbedürftig.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	83%	– %	88%

Auch auf dem DS **witzig und originell.** Recht hohe Ähnlichkeit zum Vorgänger.

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2

Mit bewährtem Gameplay an neue Schauplätze: Gohan kann's immer noch!

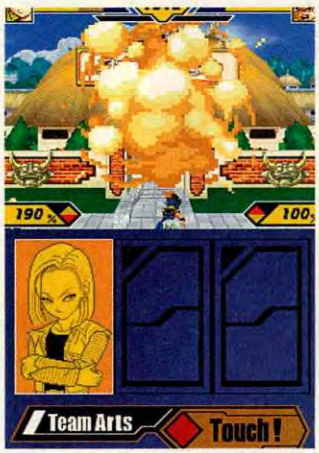
Nach der eher mäßigen Game-Boy-Prügelei *Dragon Ball Z: Taiketsu* und dem deutlich gelungeneren Nachfolger *Supersonic Warriors* setzt Bandai die intrigengespickte Erfolgsstory auf dem DS fort. Mehr als 15 Charaktere aus Akira Toriyamas Drachenball-Universum werden im zweiten Teil aufeinander losgelassen und dabei in Ereignisse verstrickt, die im Manga eine andere Wendung nahmen. Im Herzstück des Titels, dem Story-Modus, begleitet ihr Hauptcharaktere wie Gohan, Goku, Vegeta oder Piccolo, aber auch Nebendarsteller wie Android #18 durch mehr als 150 einzelne Matchvarianten. Die Erlebnisse der 15 Kämpfer werden von Standbildern eingefangen und mit Textboxen unterlegt, wobei es ruhig mehr Storyfenster hätte geben können. Habt ihr im Z-Kampfmodus ein Turnier gegen sieben Rivalen bestritten, wird zudem die Maximum-Spielart freigeschaltet: Hier prügelt ihr euch in drei Schwierigkeitsgraden durch 20 Levels und erspielt so neue Recken. Freie Kämpfe, ein Tutorial sowie ein Multi-Modul-Modus für zwei Spieler sind ebenfalls anwählbar.

GAME-BOY-UPGRADE

Technisch wäre *Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2* – abgesehen von den polygonalen Hintergründen – auch auf dem Game Boy machbar gewesen, auch spielerisch orientiert sich der Titel eng am Vorgänger: Der Touchscreen wird lediglich genutzt, um eure Kämpfer auszuwechseln, die übrigen Tasten sind mit obligatorischen Moves wie Blocken, zwei herkömmlichen Angriffsmanövern und einer Spezialattacke belegt. Das Kampfsystem hat man zwar bereits nach wenigen Runden durchschaut und kann dann einen Großteil der Matches problemlos bestreiten – *Dragon Ball Z*-Fans dürften jedoch insbesondere am Story-Modus Gefallen finden.

CHRISTOPH KRAUS

KOMBOS Die Ki-Kombomanöver werden gut in Szene gesetzt.



KAWUUM! Dichter Pixelnebel verhindert die Sicht auf die Kämpfer.

WAS GEHT AB? Die 3-gegen-3-Kämpfe sind das Highlight des Spiels.

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus sucht den 8. Dragon Ball.

Dragon Ball Z-Fans, was wollt ihr mehr? *Supersonic Warriors 2* bietet pralle Action, massig Umfang und einen gut inszenierten Story-Modus. Dass letztlich nur wildes Button-Mashing gefragt ist, fällt dabei kaum negativ ins Gewicht, da die typische Anime-Atmosphäre klasse eingefangen wurde und sich der Titel durchweg flüssig spielt. Enttäuschend sind dagegen die wenigen Animationsphasen der flachen 2D-Kämpfer und die detailarmen Hintergründe. Dafür ist das Spieltempo hoch und der Charakterwechsel per Touchscreen geht leicht von der Hand. Höhepunkt wäre ein Mehrspieler-Modus mit einer DS-Cartridge gewesen – vielleicht klappt's ja beim Nachfolger?!

TEST

DBZ: SUPERSONIC W. 2

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Bandai
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.atari.de**

Spieler: **1-2**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **Februar**	Preis: **Ca. € 40,-**

- ⊕ Viele Spielmodi
- ⊕ Hoher Matchumfang
- ⊖ Technisch wie der Vorgänger
- ⊖ Multiplayer nicht mit einem Modul

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Dank der eingängigen Tastenbelegung kommen auch Prügelspiel-neulinge zurecht. Flüssig spielbar!

STEUERUNG 75%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	73%	74%	**74%**

Gutes Prügelspiel mit Son-Goku, Vegeta und Co. – und **um Längen besser als Taiketsu!**

Battles of Prince of Persia

Der **Action-Prinz** betritt spielerisches Neuland.

Wer hätte das gedacht: Nach seinen Auftritten in den beliebten Adventures und Jump & Runs schlüpft das Blaublut diesmal in eine neue Rolle – nämlich die eines Feldherren, der Truppen befehligt.

HOHE ZIELE

Mit *Battles of Prince of Persia* hat sich Ubisoft viel vorgenommen. Die Entwickler versuchten Spielelemente verschiedener Taktik-Überflieger wie *Advance Wars*, *Final Fantasy Tactics* oder *Fire Emblem* zu verschmelzen. Ergebnis dieser guten Ansätze ist ein rundenbasiertes Taktikspiel mit interessanten Karten-Decks und verschiedenen Spielmodi und Szenarien. Doch leider wird der Titel seinen hoch gesteckten Zielen nicht gerecht – Schwächen bei der Steuerung und Technik trüben den Spielspaß. Der Storymodus beginnt mit einem Tutorial, das euch in das Kampfsystem einführt. Während ihr euch Runde für Runde abwechselnd mit euren Widersachern bekämpft, bestimmt ihr mithilfe von Karten alles Wichtige für jeden Angriff und verstärkt zudem noch eure Einheiten mit verschiedenen Zaubern. Das Gameplay bietet etwas Tiefgang, doch leider kommt dies im Spielverlauf nicht sehr häufig zum Vorschein. Dafür packt einen bereits nach wenigen Runden das Verlangen, sich alle 200 Karten unter den Nagel zu reißen und damit auf den Schlachtfeldern aufzuräumen.

SCHATTENSEITEN

In technischer Hinsicht haben sich die Entwickler nicht mit Ruhm bekleckert. Es ist bekannt, dass die Grafik bei Taktikspielen nur zweitrangig ist, aber dennoch sollte diese Tatsache kein Persilschein sein, der es erlaubt, sie komplett zu vernachlässigen. Die Präsentation ist sehr schlicht – die Einheiten des Spielers zum Beispiel sind als simple Quadrate dargestellt. Die Animationen in den Kampfsequenzen hingegen sind ein Lichtblick, auch wenn man sie nach einigen Spielstunden sowieso abschalten wird. Die Musik sticht positiv hervor und sorgt in gewohnt guter *Prince of Persia*-Qualität für Stimmung. Was die Steuerung betrifft, offenbart der Titel weitere Schwächen, vor allem wenn es darum geht, den Kartenausschnitt zu scrollen. Aber immerhin werden Multiplayerspieler gut versorgt, sofern sie ein zweites Modul von *Battles of Prince of Persia* besitzen. In puncto Umfang gibt sich der Titel keine Blöße: Bis alle Karten gesammelt sind, vergehen etliche Spielstunden.

THOMAS EDER

MEIN FAZIT GEHT SO

Thomas Eder springt und rennt lieber.

Leider wird der Taktik-Ableger dem hohen spielerischen Niveau der Action-Adventures bei weitem nicht gerecht. Das liegt zum einen an der schwachen Präsentation und zum anderen an der nicht ausgereiften Steuerung. Das Spielprinzip macht eigentlich einen guten Eindruck, dennoch könnte man meinen, dass Ubisoft zu viel des Guten mit in das Spiel einbringen wollte, was sich im Endeffekt negativ auf das Gesamtbild auswirkt. Daher sollten sowohl Strategiefreunde als auch Hardcore-Fans der Serie besser zuerst eine Runde Probe spielen.

IN ACTION Die Animationen sehen recht ordentlich aus.

MAGISCH Die Karten verleihen euren Einheiten Extra-Power.

DAS KARTENDECK Auf dem unteren Bildschirm wählt ihr die Karten aus.

TEST

BATTLES OF PRINCE ...

Genre:	Strategie
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Mehrspieler per WLAN
- ⊕ Ordentlicher Umfang
- ⊖ Technisch schwach
- ⊖ Mängel bei der Steuerung

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

L: Einheiten-Infos	R: Einheiten-Infos	X: Karte scrollen
Steuerkreuz: Kurzbefehle		Y: Infos wechseln
Mikrofon: –		A: Infos wechseln
Touchscreen: Bewegen	Start/Select: Pause	B: Nächste Einheit

Etwas mehr Feinschliff hätte der Steuerung nicht geschadet – teils etwas umständlich.

STEUERUNG 63%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
49%	80%	68%	65%

Das **Taktik-Spektakel** wird dem guten Ruf der Jump & Runs der Serie leider nicht gerecht.

Die Unglaublichen Der Angriff des Tunnelgräbers

Dynamisches Duo auf dem Weg in den Untergrund!

Nachdem wir in der letzten Ausgabe schon auf dem GameCube und dem Game Boy die fiesen Pläne des Tunnelgräbers vereiteln durften, müssen wir jetzt auf dem DS die Welt retten. Der wahnsinnige Maulwurf will mithilfe eines Korrumpierers die Sonne verdunkeln und so die Weltherrschaft übernehmen.

IMMER ANS TEAMWORK DENKEN!

Die DS-Fassung der *Unglaublichen* entpuppt sich als aufgebohrte Fassung der Game-Boy-Prügelei. Das Heldenduo verfolgt den Tunnelgräber und wird dabei von jeder Menge Robotern angefallen. Gott sei Dank verfügen die beiden über nahezu unglaubliche Fähigkeiten: Mr. Incredible erledigt die Gegner mit einem Incredi-Slam, während Frozone sie erst einfriert und dann mit einem Schlag in Eiswürfel zerbröselt. In den unterirdischen Tunnelgängen müsst ihr zwischen den beiden Freunden häufig hin- und herschalten, denn nur Mr. Incredible kann Türen anheben, während Frozone mit seinem Eisstrahl Plattformen einfriert – Teamwork ist angesagt.

ACTION IN DRITTER DIMENSION!

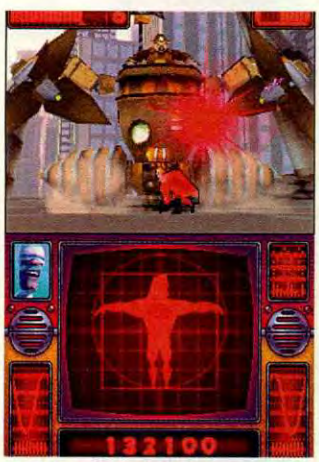
Das gelungene Abenteuer präsentiert sich als eine Mischung aus 2D und 3D: An vielen Stellen rotiert der DS das Geschehen gekonnt und zeigt eindrucksvoll, was ihn vom Game Boy unterscheidet. Das im Vergleich zum kleinen Bruder gezoomte Spielgeschehen sorgt für eine verbesserte Übersicht. Obwohl der Touchscreen nur am Rande eingesetzt wird, spielen sich die Superhelden einen Tick flüssiger als auf dem Game Boy. Auf Dauer ändert sich das Spielprinzip aber kaum und die eintönigen Gegner und das einfallslose Leveldesign kosten Spielspaßpunkte. Ein gelungenes Action-Abenteuer mit kleinen Mängeln!

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT GUT

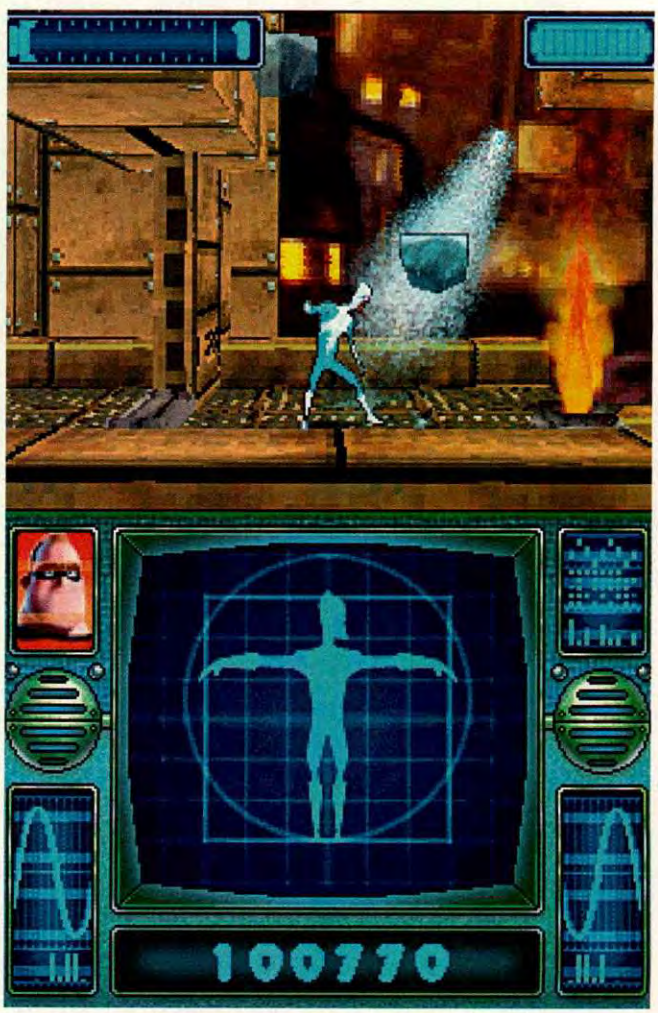
Sascha Dowidat
surft auf Eis.

Ich war von der DS-Fassung der *Unglaublichen* überrascht, zeigt sich doch hier eindrucksvoll der Unterschied zwischen Nintendos neuem Handheld und dem Game Boy. Durch die verbesserte Übersicht und die teilweise dreidimensionalen Levels kommt jede Menge Freude auf. Besonders gelungen finde ich das Teamwork der beiden Superhelden, auch wenn es nicht so abwechslungsreich ist wie die GameCube-Fassung. Schade, dass die Entwickler nicht noch mehr am Leveldesign und den Gegnerformationen gefeilt haben – so wird es nach einiger Zeit doch eintönig. Etwas mehr Feintunung und Umfang und die Superhelden wären richtig super geworden - so bleibt es nur gut!



PACKUNG Der Tag der Abrechnung ist gekommen!

STORY Die Geschichte wird durch kleine Zwischensequenzen erzählt.



COOL Frozone zaubert aus Eis kleine Plattformen!

TEST
DIE UNGLAUBLICHEN

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Helixe
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1-2 (2 Cartridges)**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 40,-**

- ⊕ Grafisch gelungene Präsentation
- ⊕ Zwei Superhelden im Teamwork
- ⊖ Monotone Gegner
- ⊖ Langweiliges Leveldesign

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Springen	R: Charakterwechsel	X: Eissturm
Steuerkreuz: Bewegen		Y: Super-Attacke
Mikrofon: –		A: Springen
Touchscreen: Diverse	Start/Select: Pause	B: Schlagen

Frozone und Mr. Incredible wirbeln problemlos durch die Levels – Spezialangriffe gelingen leicht.

STEUERUNG **00%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	64%	68%	**71%**

Gelungenes, aber kurzes Superhelden-Abenteuer mit wenig Abwechslung.

Bubble Bobble Revolution

Die beiden kleinen Drachen blasen jetzt auf dem DS zum Angriff!

Vor knapp 20 Jahren sorgte ein Taito-Automat in den Spielhallen für Furore: *Bubble Bobble*. Jetzt ist der Klassiker zurück und erlebt auf dem DS ein Revival.

AUF DIE PLÄTZE, BLASEN FREI!

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ihr springt mit den kleinen Drachen Bub oder Bob über kleine Plattformen und müsst in jedem der 100 Abschnitte alle Monster erledigen, um in den nächsten zu gelangen. Klingt einfach, entpuppt sich aber als Süchtigmacher par Excellence. Dabei ist das einfache Spielprinzip der Schlüssel zum Erfolg: Ihr rückt den Gegnern nicht – wie man meinen könnte – drachentypisch mit einem Feuerstrahl zu Leibe, sondern mit kleinen Blasen. Mit denen schließt ihr den Gegner zuerst ein, um dann mit einem gezielten Sprung gegen ihn zu hüpfen. Schon löst sich der Fiesling in eine wohlschmeckende und Punkte spendende Frucht auf. Alle zehn Abschnitte müsst ihr einen besonders riesigen Brocken erledigen, um in die nächste Welt zu gelangen.

GELUNGENE INNOVATIONEN

Atari peppt den Klassiker mit einigen gelungen Neuerungen auf. Zum einen erstrahlt *Bubble Bobble* mit seinen neuen und schön gezeichneten Hintergründen in ganz neuem Glanz, zum anderen scrollt der Bildschirm jetzt nach rechts und links und das Spielfeld erstreckt sich über beide Bildschirme. Zusätzlich gibt es neue Angriffe, wie die riesige Blase, in die sich Bub oder Bob einschließen und durch den Level kugeln. Witzig ist auch eine Geist-Blase, die nach Aufnahme einen zweiten Drachen auf den Bildschirm zaubert, der zwar nicht schießen kann, aber mit dem ihr durch geschicktes Tauschen der Plätze in sonst unerreichbare Abschnitte gelangt. Auch das Mikrofon wird genutzt: Ventilatoren in den Abschnitten beeinflussen die Luftströme der Blasen, allerdings müsst ihr dazu kräftig pusten. *Bubble Bobble* hat nichts von seinem Charme verloren – ein Klassiker, dem Atari neues Leben einhaucht!

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat steht auf Blasen.

Bubble Bobble hat mich schon als kleines Kind fasziniert. Auch die Neuauflage des Klassikers begeistert. Atari hat das Spielprinzip konsequent ausgebaut und es mit speziellen Features wie der Mikrofon-Unterstützung und neuen Angriffsblasen versehen. Auch die neue Optik und der scrollende Bildschirm sind gelungene Errungenschaften der Frischzellenkur. Schnell stellt sich der Suchteffekt ein, der schon das Original zum Klassiker machte. Noch einen Level, noch einen Obermotz, aber dann ist wirklich Schluss und schnell sind weitere zwei Stunden vergangen. Da Atari dann noch die komplette Originalversion integriert, steht dem ungetrübten Retro-Spaß nichts im Weg. Schade nur, dass man für den Mehrspieler-Modus insgesamt vier Module besitzen muss.

RIESIG Aber auch die Obermotze geben irgendwann klein bei.

NOSTALGIE Der Automat war damals ein richtiges Groschengrab!

HEKTISCH Zwischenzeitlich ist auf dem Bildschirm die Hölle los.

TEST

BUBBLE BOBBLE REVOLUTION

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Rising Star Games
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.atari.de**

Spieler: **1-4 (4 Cartridges)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 40,-**

- ⊕ Insgesamt 100 neue Levels
- ⊕ Neue Features und Angriffe
- ⊕ Classic-Version integriert
- ⊖ Teilweise nerviger Soundtrack

CONTROLLER CHECK STANDARD

L: Zum Geist wechseln	R: Zum Geist wechseln	X: –
Steuerkreuz: Bewegen		Y: –
Mikrofon: Ventilatoren		A: Springen
Touchscreen: –	Start/Select: Pause	B: Blase schießen

Einfache und gelungene Steuerung, die das Mikrofon minimal, aber gelungen, einbindet.

STEUERUNG 82%

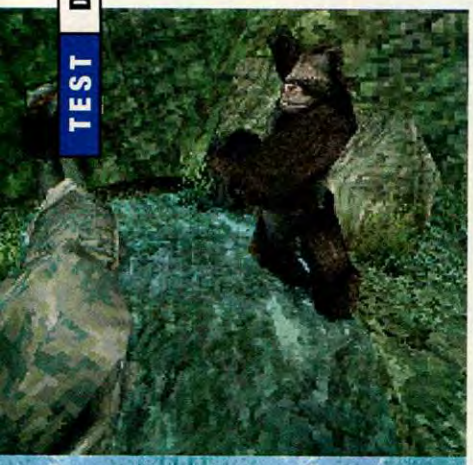
EINZELSPIELER

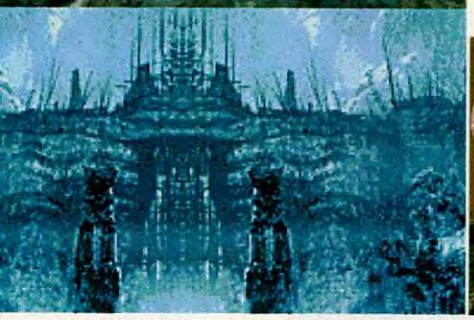
GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	67%	72%	78%

Gelungene Reinkarnation eines Klassikers mit neuen Levels und innovativen Features.

Peter Jackson's King Kong

Vom achten Weltwunder zum traurigen Absturz!





KONG TEILT AUS Die Abschnitte als Kong bieten Button-Mashing in Reinform.

Nach der überraschend guten Game-Boy-Version von Peter Jacksons Dino-Epos *King Kong* hat Ubisoft die DS-Umsetzung gründlich vermasselt: Die detailarme, schon bei mittlerem Gegneraufkommen ruckelanfällige Grafik und die miesen Charaktermodelle wären gerade noch zu verschmerzen gewesen, doch offensichtliche Patzer im Spieldesign sind unentschuldbar: Warum sind die Levels so trist und konfus gestaltet? Wieso gibt es keine Karte? Und wer hat eigentlich die spaßfreien Passagen als Kong verbrochen? Entscheidende Punkte packt das Spiel jedoch durchaus richtig an: Die Steuerung der Ego-Shooter-Abschnitte per Stylus und Steuerkreuz orientiert sich an *Metroid Prime: Hunters*, funktioniert gut und eignet sich auch für Linkshänder. Das nützt allerdings recht wenig, denn Spielspaß will während des frustigen Abenteuers selten aufkommen. Der Sound in den 17 Abschnitten bewegt sich dabei zwischen nervtötend und ganz passabel. Eine Schande, dass das Potenzial nicht annähernd ausgeschöpft wurde – nachsitzen!

CHRISTOPH KRAUS

BENEBELT Wäre der Nebel dichter, bliebe uns dieser Anblick erspart.

TEST

P.J.'S KING KONG

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Deutsch
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler 1	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Für Links- und Rechtshänder optimal. Die Steuerung als Kong ist dagegen deutlich zu unpräzise.

STEUERUNG 74%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
35%	59%	–%	38%

Uninspirierte Umsetzung, die dem Heimkonsolenvorbild nicht gerecht wird!

SpongeBob Schwammkopf Der gelbe Rächer

Der Mitarbeiter des Monats rettet Bikini Bottom!

SCHWERHÖRIG Superhelden-Veteran Meerjungfraumann gibt euch nützliche Tipps!

Auf dem Grund des Meeres ist wieder mal die Hölle los. Ekelpaket Drecksackblase sorgt für Stunk in Bikini Bottom und jetzt treiben sich überall Superschurken herum. Das ruft natürlich den neuen Superhelden SpongeBob alias den „gelben Rächer" auf den Plan, um die Stadt zu retten. Ihr springt mit dem gelben Schwamm quer durch die schön gestaltete dreidimensionale Umgebung von Bikini Bottom, befreit die Mitbewohner von Mini-Drecksackblasen und löst unterschiedliche Aufgaben. Mal müsst ihr für Officer Nancy Postbote spielen und Thaddäus ein Paket überbringen oder für Mr. Krabs eine Fast-Food-Lieferung zu Vielfraß Patrick transportieren – Ziel ist es, den Schurken in der Stadt das Handwerk zu legen. Dabei helfen euch neue Fähigkeiten wie Wasserbälle, ein tobender Strudel oder eure neue Superkraft. Diese werden mit dem Touchscreen aktiviert, der an vielen Stellen unterstützend eingesetzt wird, um beispielsweise mit Personen zu sprechen. Ein unterhaltsames Action-Adventure mit jeder Menge Jump&Run-Einlagen.

SASCHA DOWIDAT

DELIKATESSE? Nein, denn diese Meeresbewohner helfen euch.

TEST

SPONGEBOB: DER ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Tantalus
Sprache:	Deutsch
Online:	Nein

Internet: **www.thq.de**

Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Mitunter schwammige Steuerung, die in der 3D-Umgebung nicht perfekt funktioniert.

STEUERUNG 74%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	68%	–%	70%

Witziges und abwechslungsreiches Action-Adventure für die jüngere Zocker-Generation.

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Das ist dein Spiel!

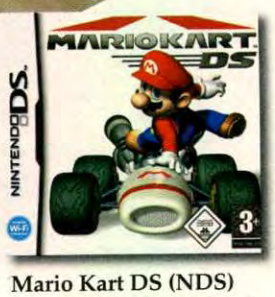
Für jeden neuen N-ZONE-Abonnenten bedanken wir uns mit einem tollen Spiele für Game Boy oder Nintendo DS!

Pokémon Smaragd-Edition (GB)
Das Kultspiel für den Game Boy schlechthin wartet mit Pokémon auf, die bislang noch nicht zu sehen waren!
Prämien-Nr.: 002786

Mario & Luigi – Partners in Time (NDS)
Endlich setzen Mario und Luigi ihr grandioses Rollenspiel-Abenteuer auf dem Nintendo DS fort. Erscheint: 27.01.06
Prämien-Nr.: 002868

Nintendogs (NDS)
Auf den Hund gekommen! Die niedliche Kläffersimulation gibt es in drei unterschiedlichen Editionen!
Prämie: 002773 Labrador
Prämie: 002774 Dachshund
Prämie: 002775 Chihuahua

Kirby Power Paintbrush (NDS)
Der DS-Stylus als Zauberpinsel: ein ungewöhnliches Abenteuer, wie man es sich schöner nicht ausmalen kann.
Prämien-Nr.: 002806



Mario Kart DS (NDS)
Die wohl verrückteste Rennserie geht in die nächste Runde. Und diesmal können bis zu acht PS-Fans gleichzeitig über die Piste jagen!
Prämien-Nr.: 002805

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Tel.: +43 (6246) 882 882, Fax: +43 (6246) 88 25 277

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo.**
(€ 37,20/12 Ausg.; Ausland: € 49,20/12 Ausg.; Österreich: € 42,00/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 23

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

DRIV3R

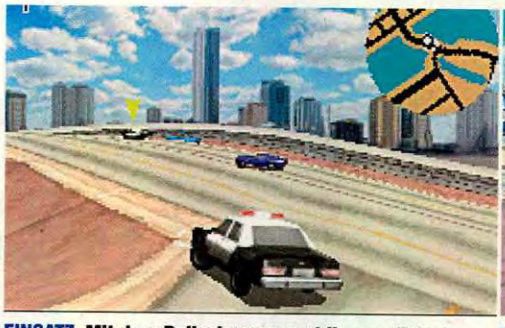
Rasen, ballern, flüchten – jetzt auch im Hosentaschenformat!

GameCube-Benutzer mussten auf *DRIV3R* verzichten, kommen jetzt aber in den späten Genuss einer Handheld-Version. Ihr spielt Tanner, bekannt als Mann für heikle Situationen und besondere Aufträge. In 25 Missionen rast und rennt ihr in der Verfolgerperspektive quer durch Nizza und Miami und führt verschiedene Aufträge aus: VIPs eskortieren, Verbrecher stellen – es wird viel geboten! Verschiedene Waffen und Fahrzeuge sind dabei hilfreich. Vom einfachen Sportwagen über LKWs bis hin zum Motorrad – das Fahrverhalten ist immer anders.

GUTE UMSETZUNG?

Eine riesige Spielumgebung auf den kleinen Game Boy zu übertragen, ist nicht leicht und gelingt im Fall von *Driv3r* leider nicht. Die verschiedenen Missionen sind nicht zuletzt dank schwammiger Steuerung frustrierend. Das Geschwindigkeitsgefühl fehlt und die Grafik enttäuscht. Wer *DRIV3R* unbedingt auf einer Nintendo-Konsole spielen will, muss zwangsläufig zugreifen, alle anderen verzichten lieber.

SASCHA DOWIDAT



EINSATZ Mit dem Polizeiwagen rast ihr zum Tatort.

MISSIONEN Neue Aufgaben sind mit Pfeilen markiert.

TEST

DRIV3R

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Guillaume Dubail
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.atari.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Steuerung ist insgesamt gelungen, könnte aber direkter und genauer sein.

STEUERUNG 74%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	67%	–%	58%

Etwas enttäuschende Umsetzung, die an den technischen Möglichkeiten des GB scheitert.

Tim Burton's

Nightmare before Christmas – Der Kürbiskönig

Bizarres Gruselabenteuer nach der berühmten Filmvorlage!

Mehr als zehn Jahre nach dem berühmten Tim Burton-Film *Nightmare before Christmas* dürfen sich jetzt auch Game-Boy-Besitzer so richtig gruseln. Dabei hält sich das Spiel nicht eng an den Film, sondern spielt einige Jahre vor den Ereignissen. Jack Skellington, der Kürbiskönig, möchte in Halloween-Town ein gruseliges Erntedankfest feiern, aber Unsympath Oogie Boogie passt das nicht und er sorgt mit jeder Menge Ungeziefer und ekligen Käfern dafür, dass sich die Bewohner verstecken.

VERRÜCKT UND SCHAURIG SCHÖN

Das kann Jack natürlich nicht zulassen und so macht ihr euch quer durch Halloween-Town auf, um den Fieslingen mit Froschgewehr und Kürbisbombe zu Leibe zu rücken. Das Jump & Run besticht weniger durch Innovationen als durch seinen Look, der das Flair des Films mit skurrilen Gegnern und schönen Szenarien prima einfängt. Es gibt zwar wenig Neues, aber trotzdem ein schaurig-schönes Abenteuer!

SASCHA DOWIDAT

SKURRIL Die Grafik überzeugt durch den Stil!

ZERO Mit dem Hund flüchtet ihr durch den Schornstein!

TEST

DER KÜRBISKÖNIG

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Buena Vista
Entwickler:	Tose Software
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.buenavistagames.go.com**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 35,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Jack Skellington lässt sich problemlos und intuitiv durch die skurrilen Levels steuern.

STEUERUNG 81%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	83%	–%	76%

Genialer Humor, fantastischer Soundtrack und solides Gameplay – **zugreifen!**

Meine Tierpension

„Ein Heim für Tiere" jetzt auch in spielbarer Form für den GBA!

Als Jungunternehmerin habt ihr von eurem Großvater jüngst seine kleine Tierpension geerbt und kümmert euch nun um fremde Hunde, Katzen, Pferde, Ponys, Kaninchen, Wellensittiche und Schildkröten. Dabei ist die Wirtschafts-Simulation auch für jüngere Spieler geeignet, sorgt ihr euch doch hauptsächlich um neues Futter für die Tiere, bringt mit Spielzeugen etwas Abwechslung in die Gehege und reinigt diese. Wer finanziell erfolgreich ist, kann die Ställe um sein Haus ausbauen und noch mehr Haustiere aufnehmen. Vor allem für jüngere Tierfreunde! **(sd)**

HÄSCHEN HÜPF! Auch Tiere brauchen viel Abwechslung.

TEST	
MEINE TIERPENSION	
Genre:	Simulation
Hersteller:	DTP
Entwickler:	Independant Arts SW
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.pferdundpony-spiele.de**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Einfache Menüführung und gelungene Steuerung, die auch jüngere Spieler nicht überfordert.

STEUERUNG **81%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	62%	–%	**64%**

Einfach gehaltene Wirtschafts-Simulation ohne Tiefgang für alle jüngeren Tierfreunde.

Totally Spies!

Agentenabenteuer mal **ohne geschüttelten Martini!**

Frauenpower auf dem GBA! Bekannt aus der Pro7-Zeichentrick-Serie schlüpfen die Highschool-Schülerinnen nach Schulschluss in Agentenkostüme. In der bunten Mischung aus Jump & Run und Minispielen rettet ihr in *Totally Spies!* mit Sam, Alex und Clover die Welt. Dabei stehen euch zahlreiche Gadgets zur Verfügung: Enterhaken, Hitzesensoren-Brille, Tracker-System zum Öffnen von Tresoren oder Bungee-Seile – dementsprechend abwechslungsreich geht es im Spiel zur Sache. Gelungenes und kurzweiliges Agentenabenteuer mit schriller Optik! **(sd)**

SCHRÄGES TRIO Die Zwischensequenzen sehen cool aus.

TEST	
TOTALLY SPIES!	
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Mistic Software
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.totallyspies.com**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Gute Steuerung, die auch den Einsatz der verschiedenen Gadgets zum Kinderspiel werden lässt.

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	69%	–%	**68%**

Kunterbuntes Jump & Run mit weiblichen Helden und jeder Menge Agentengadgets!

Cosmo & Wanda

Wenn Elfen helfen: ...

... Die Anti-Welt. Hätte Denzil doch besser **nicht herumexperimentiert.**

Nach einem fehlgeschlagenen Experiment ist jetzt jeden Tag Freitag der 13. und die Anti-Elfen beherrschen die Welt. Das können Timmy, Cosmo und Wanda natürlich nicht zulassen und machen sich auf, wieder Frieden herzustellen. Timmy sammelt in der Anti-Welt jede Menge Wunschenergie, mit der ihn Cosmo und Wanda in einen Gärtner, einen Piraten oder auch einen kleinen Ninja verwandeln. Als Gärtner gießt er fleißig Blumen und erreicht damit höhere Plattformen oder schwingt als Pirat den Enterhaken, um entfernte Gegenstände zu angeln. Witzig! **(sd)**

GRÜNER DAUMEN Gießt die Pflanzen und sie wachsen hoch hinaus.

TEST	
COSMO & WANDA	
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Razorback
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.thq.de**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Gelungene Steuerung, die trotz vieler Spezialmanöver leicht zu erlernen ist.

STEUERUNG **81%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
58%	67%	–%	**62%**

Schrilles Jump&Run-Abenteuer mit poppiger Optik zur bekannten Zeichentrick-Serie.

Crazy Frog Racer

Whroooooooaaaaaaaaaaaaaaaaam! **Tierschutz ist hier nicht gefragt!**

Nachdem der verrückte Frosch mit seinem irren Klingelton erst die Handys unsicher gemacht hat und anschließend die Charts stürmte, rast er jetzt über den GBA. Ihr steuert den durchgeknallten Frosch auf seinem Kart oder einen seiner Freunde in vier verschiedenen Spielmodi über insgesamt zwölf detailarme und triste Strecken. Dabei wird in den Kurven geslidet und ihr heizt euren Gegnern mit Nagelkissen oder Raketen ein. Leider kommt kaum ein Geschwindigkeitsgefühl auf und der Umfang ist gering. Da investiere ich das Geld doch lieber in 20 Klingeltöne! **(sd)**

CHECKPOINT-MODUS Dort müsst ihr einfach die Strecken abfahren!

TEST	
CRAZY FROG RACER	
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	DTP
Entwickler:	Independant Arts SW
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.dtp-ag.de**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Das Sliden gelingt zwar ohne Probleme, aber das Fahrgefühl könnte besser sein.

STEUERUNG **71%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
42%	35%	–%	**43%**

Dieser Frosch hat keine Schutzzäune verdient – ein glatter Totalausfall für den irren Raser!

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Wo sind all die GBA-Spiele hin?

In letzter Zeit ist das unter frisch gebackenen Game-Boy-Micro-Besitzern eine berechtigte Frage. Obwohl eine Spiele-Bibliothek von über 700 Titeln zur Verfügung steht, wird die Auswahl an Game-Boy-Spielen in vielen Geschäften immer kleiner. Viele Ladenbesitzer konzentrieren sich nur noch auf den Nintendo DS. Kein Wunder, gehört Nintendos jüngster Handheld-Spross doch zur erfolgreichsten Gaming-Hardware in Japan. Allerdings darf man mit den Shop-Eigentümern nicht zu hart ins Gericht gehen. Warum sollten sie sich eine Vielzahl an Game-Boy-Spielen in den Laden stellen, wenn sie auf der Ware sitzen bleiben? Secondhand-Märkte sind da eine nur unbefriedigende Alternative. Was nützt mir also der Game Boy Micro, wenn langsam, aber sicher die Spiele verschwinden?

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Bleach GC
2 Mario Party 7
3 Naruto 4
4 SD Gundam Gashapon Wars
5 Battalion Wars

NINTENDO DS

1 Mario Kart DS
2 Animal Crossing DS
3 Pokémon Mysterious Dungeon
4 Tamagotchi Shop
5 DS Brain Train

GAME BOY ADVANCE

1 Pokémon Mysterious Dungeon
2 Rockman EXE 6 Greiga
3 Summon Night
4 Rockman EXE 6 Faltzar
5 Super Donkey Kong 3

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Final Fantasy IV

ROLLENSPIEL Das waren noch Zeiten.

Nachdem Nintendo bereits den ersten und zweiten Teil der Kult-Rollenspiel-Serie auf einem Modul veröffentlicht hat, können sich *Final Fantasy*-Fans nun auch bald über eine Game-Boy-Portierung des vierten Teils freuen. Grafisch wurde die Game-Boy-Fassung des Klassikers im Vergleich zum SNES-Original etwas aufpoliert. Auch akustisch haben die Entwickler etwas Feintuning betrieben und viele der genialen Musikstücke neu arrangiert, die übrigens damals zum Besten gehörten, was auf dem SNES zu hören war. Sämtliche Änderungen und Neuerungen beschränken sich lediglich auf die Technik. Spielerisch bleibt somit alles beim Alten und garantiert nicht nur Neulingen, sondern auch *Final Fantasy*-Veteranen packende Kämpfe und über 30 Stunden Spielspaß. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Erschienen (USA)

FANTASY PUR Square Enix' Rollenspiel-Klassiker ist einfach genial – auch heute noch.

DURCHDACHT Bereits damals war das Kampfsystem mit allen bekannten Facetten versehen.

OBERWELT Die einzelnen Städte, Umgebungen und Dungeons werden mit einem Luftschiff bereist.

REICHHALTIG Die Zaubersprüche haben es zum Glück ohne Einschränkungen auf den Game Boy geschafft.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ ADVANCED GASHAPON Vor kurzem wurden in über 500 japanischen Geschäften die Advanced-Gashapon-Maschinen, die vollautomatisch Filme und andere Medien für den GBA und DS verkaufen, platziert. +++ TOUCH! TRY! DS Seit dem 1. Dezember gibt Nintendo potenziellen Käufern die Möglichkeit, sich ein greifbares Bild vom DS zu machen. Dazu wurden in die dort installierten DS-Download-Service-Geräte über 30 DS-Titel geladen, damit sie von neugierigen Kunden angetestet werden können. +++ BUG IN POKÉMON MYSTERIOUS DUNGEON Nintendo hat offiziell bestätigt, dass bei gleichzeitiger Nutzung eines GBA-Spiels und der DS-Version von *Pokémon Mysterious Dungeon* der Speicherstand des GBA-Titels gelöscht werden kann.

Children of Mana

ROLLENSPIEL **Kinder an die Macht!**

TOLLE ARBEIT Die Entwickler haben sehr gutes zeichnerisches Talent bewiesen.

ÜBERLEITUNG Für die Manga-Sequenzen arbeitet man mit einem Manga-Studio zusammen.

Langsam, aber sicher ist von jeder populären Spieleserie eine Fassung für den Nintendo DS erschienen. Square Enix erfüllt in dieser Hinsicht seine Pflicht mit *Children of Mana* und wird Ende Februar alle RPG-Fans glücklich machen – zumindest in Japan. Im Vergleich zu früheren Teilen bringen die Entwickler mehr Action in die DS-Version. Auf dem oberen Screen findet das Geschehen statt, während auf dem Touchscreen eine Karte und wichtige Informationen angezeigt werden. Zusätzlich werden die Charaktere via Stylus ausgerüstet und mit Items versorgt. Ein besonders wichtiger Aspekt des Titels ist der Multiplayer-Part. Ab einem bestimmten Zeitpunkt wird es möglich sein, kabellos mit anderen *Children of Mana*-Spielern zusammenzuarbeiten. **(uc)**

Hersteller: Square Enix
Internet: www.square-enix.co.jp
Termin: 23. Februar (Japan)

Contact

ADVENTURE **Kleider machen Leute.**

NICHT ALLTÄGLICH Das Gameplay von Contact stützt sich auf solche Siegel.

Die Macher von *Killer 7* haben den DS ins Visier genommen. Zwar kommt kein derart blutiger Ausnahmetitel wie das GameCube-Werk auf uns zu, abgedreht ist es aber trotz allem. Ein Raumschiff legt auf einem fremden Planeten eine Bruchlandung hin. Dummerweise verliert der Captain bei der Aktion wertvolle Elemente. Natürlich übernimmt der Spieler bei der Wiederbeschaffung der wertvollen Fracht eine große Rolle. In dem Titel kommt ein unkonventionelles Kostüm-System zum Tragen, das dem Charakter, je nach Outfit, unterschiedliche Fähigkeiten beschert. Als weiteres zentrales Gameplay-Element spielen Siegel eine große Rolle. Mit ihrer Hilfe wird gekämpft, erforscht, entdeckt und, ach ja, im Wi-Fi-Modus gespielt. **(uc)**

Hersteller: Marvelous Interactive
Internet: www.mmv-i.net
Termin: Februar (Japan)

Nintendo wird die fehlerhaften Cartridges kostenlos umtauschen. +++ MESSEBETRIEB Nintendo nahm an der „Jump Festa 2006"-Messe in der Makuhari Messe in Tokio teil. Der Revolution-Entwickler hat einige Wettbewerbe veranstaltet und einige Spiele-Neuheiten für die aktuellen Konsolen gezeigt. +++ RPG-NACHSCHUB Namco hat offiziell die Entwicklung eines neuen Rollenspiels für den Nintendo DS bestätigt. Der Titel trägt den Namen *Tales of the Tempest* und soll Ende des Jahres in Japan erscheinen. +++ PRÄHISTORISCH Vivendi Universal Games hat das Spiel zum zweiten *Ice Age*-Film angekündigt, der ab 31. März in amerikanischen Kinos anläuft. *Ice Age 2: The Meltdown* wird für Game Boy, Nintendo DS und GameCube erscheinen.

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Link-los laue Zahlen

Du weißt, dass du ein Problem hast, wenn *Mario Party 7* und *Mario Strikers* deine relativen Jahresend-Überkracher waren. Der GameCube entpuppte sich freilich nicht als die einzige Plattform, die im letzten US-Weihnachtsgeschäft ins Software-Stottern kam. Die US-Marktdaten für den Kalendermonat November zeugen von 18 Prozent Umsatzrückgang gegenüber demselben Zeitraum des Vorjahres. Damals hatte die Industrie freilich das Überfliegertrio *GTA San Andreas (PS2)*, *Halo 2 (Xbox)* und *Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)* veröffentlicht. Vergleichbare Kracher fehlten diesmal, nachdem sich das neue *Zelda* bekanntlich Richtung 2006 abgesetzt hat. Während die alte Konsolengeneration langsam von der Bildfläche humpelt, kommt die neue noch nicht voll auf Touren. Dass in den ersten fünf Verkaufstagen nur 326.000 Xbox-360-Konsolen in Nordamerika abgesetzt wurden, lag aber nicht an mangelndem Käuferinteresse, sondern vielmehr an Microsofts Lieferschwierigkeiten. Im Vergleich zum November 2004 brachen gleichzeitig die Verkäufe der „alten" Xbox um 75 Prozent ein. Weitaus geringere Einbußen musste Nintendo hinnehmen, die GameCube-Systemverkäufe gingen im Jahresvergeich „nur" um 19 Prozent zurück.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Pokémon XD: Gale of Darkness
2 Mario Superstar Baseball
3 Fire Emblem: Path of Radiance
4 Dance Dance Revolution: M. Mix
5 Madagascar

NINTENDO DS

1 Castlevania: Dawn of Sorrow
2 Nintendogs: Dachshund & Friends
3 Nintendogs: Labrador & Friends
4 Nintendogs: Chihuahua & Friends
5 Trauma Center: Under the Knife

GAME BOY ADVANCE

1 Pokémon Emerald
2 Bratz: Rock Angels
3 Lego Star Wars
4 Super Mario Advance 4
5 Ultimate Spider-Man

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Bleach GC	8. Dezember
Densetsu no Quiz Ouketteisen	8. Dezember
Godzilla: Kaijuu Dairantou	8. Dezember
Golden Gash	15. Dezember
Chicken Little	15. Dezember
Shadow the Hedgehog	15. Dezember
Need for Speed Most Wanted	22. Dezember

Erscheint demnächst

Super Mario Strikers	19. Januar
Incredibles 2	9. Februar
Baten Kaitos II	23. Februar

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Mario Kart DS	8. Dezember
Mushi King	8. Dezember
Harvest Moon for Girls	8. Dezember
Sims 2	8. Dezember
Harobots Action	15. Dezember
Wizardry Asterisk	15. Dezember
Shanghai	22. Dezember
Puyo Pop Fever 2	24. Dezember
Mario & Luigi RPG 2x2	29. Dezember
New Rainbow Island	29. Dezember

Erscheint demnächst

Kero Kero 7	12. Januar
Biohazard: Deadly Silence	19. Januar
Iron Feather	19. Januar
Lost Magic	19. Januar
Metroid Prime Pinball	19. Januar
Bleach DS	26. Januar
Eyeshield 21: Max Devil Power	2. Februar
Kono Quiz Yarou!!	16. Februar
Children of Mana	23. Februar
Top Gun	23. Februar
Doraemon	2. März
Contact	30. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Godzilla Advance	8. Dezember
Chicken Little	15. Dezember
Final Fantasy IV	15. Dezember
Hudson Collection Vol. 1,2,3,4	22. Dezember

Erscheint demnächst

Hudson Collection 5, 6	19. Januar
The Incredibles 2	9. Februar
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters Expert 2006	23. Februar
Yu-Gi-Oh! World Championship 2006 Set	23. Februar

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Chaos Field	20. Dezember

Erscheint demnächst

Mega Man X Collection	10. Januar
Ghost Recon: Advanced Warfighter	1.Februar
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd	2. Februar
Curious George	1. Februar
Chibi Robo	6. Februar
Sonic Riders	21. Februar
FIFA Street 2	28. Februar
Splinter Cell 4	1. März
Yoot Saito's Odama	6. März
The Legend of Zelda: Twilight Princess	1. April

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Battles of Prince of Persia	7. Dezember
Dragon Booster	8. Dezember

Erscheint demnächst

Electroplankton	9. Januar
Top Spin 2	23. Januar
True Swing Golf DS	23. Januar
Age of Empires: Age of Kings	30. Januar
Tamagotchi Connection	31. Januar
Ultimate Card Games	1. Februar
Ultimate Brain Games	1. Februar
Black & White Creatures	1. Februar
Guilty Gear Dust Strikers	7. Februar
Resident Evil: Deadly Silence	14. Februar
Super Princess Peach	27. Februar
FIFA Street 2	28. Februar
Scurge: Hive	9. März
Metroid Prime: Hunters	20. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Final Fantasy IV	12. Dezember
Dragon Ball Z: Goku 1 & Goku 2	13. Dezember
Totally Spies	14. Dezember
Metal Slug Advance	15. Dezember
Pocket Dogs	26. Dezember

Erscheint demnächst

Zooo	8. Januar
Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy	10. Januar
Top Spin 2	23. Januar
Curious George	3. Februar
Drill Dozer	6. Februar
Sudoku	10. Februar
Mega Man Anniversary Edition	15. Februar
Ultimate Pocket Games	1. März

Doraemon Nobita's Dinosaur 2006 DS

ROLLENSPIEL **Japanische Kinokultur**

Anlässlich des *Doraemon*-Anime-Films, der dieses Jahr in japanische Kinos kommt, hat Sega die Entwicklung der DS-Filmumsetzung übernommen. Es wird sich bei dem Titel um ein Rollenspiel handeln, das actionlastige Kartenspiel-Elemente haben wird. Der Spieler steuert die beiden Film- und Spiel-Hauptdarsteller Doraemon und Nobita bei ihrem Kampf gegen unbarmherzige Dinosaurierjäger durch viele abwechslungsreiche Umgebungen. Kommt es zu einem Kampf, wird das gegnerische Kartendeck oben und die eigenen Karten unten auf dem Touchscreen dargestellt. Diverse Saurier-, Angriffs- und Verteidigungs-Karten lassen sich zu mächtigen Angriffs-Combos kombinieren, um die Gegner zu besiegen. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 2. März (Japan)

ACH SO!! Die Sprachbarriere ist ziemlich hoch.

GEGNER Diese fiesen Dinojäger gilt es zu besiegen.

Frogger: Helmet Chaos

JUMP & RUN **Ein Business-Veteran ist wieder da.**

Ältere Semester der Spielergemeinschaft werden sich mit Sicherheit noch an die vielen Stunden erinnern können, die sie mit *Frogger* auf dem Atari 2600 verbracht haben. Konami hat ein Herz für Nostalgiker und schickt in einer Neuauflage den kleinen Frogger in seinem ersten DS-Abenteuer in den Kampf gegen den verrückten Dr. Wani. In über 30 Levels, die aus einer starren, schrägen Vogelperspektive und gleichzeitig in 3D dargestellt werden, muss die kleine Amphibie ihre Sprungkünste unter Beweis stellen, sammelt Münzen ein, schiebt Blöcke und Steine beiseite und geht den Feinden möglichst aus dem Weg. Zusätzlich stehen noch verschiedene Minispiele, unter anderem das 1981-Orginial, zur Verfügung. Diese stehen auch im kabellosen Mehrspieler-Modus bereit. **(uc)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: Erschienen (USA)

SAMMELWAHN Münzen spielen beim neuen Frogger-Spiel eine große Rolle.

Worms: Open Warfare

STRATEGIE **Ohne Wirbel, dafür mit viel Wumms**

Die kleinen Fischköder gelangten dank dem Einfallsreichtum der Entwicklerschmiede Team 17 zu Weltruhm. Bald können sie auch auf dem Nintendo DS beweisen, dass sie überaus widerstandsfähige und harte Viecher sind. Dabei sollen nicht nur Angriffe mit ballistischen Waffen, sondern auch Attacken auf das Spieler-Zwerchfell im Vordergrund stehen. Auf dem oberen Bildschirm findet die Action statt und auf dem Touchscreen rüstet man seine Würmer mit vielen unterschiedlichen Waffensystemen aus. Neben einem umfangreichen Einspieler-Modus sollen auch die Wi-Fi-Funktionen des DS genutzt werden. **(uc)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: (USA/Japan)

Animal Crossing:

Ein Spiel wie das echte Leben: nicht immer spannend, aber jeden Tag anders!

Amerikanische DS-Besitzer haben ihre feierliche Waldweihnacht bereits hinter sich gebracht, hiesige Spieler klagen schon jetzt über erste Frühlingsgefühle: *Animal Crossing: Wild World*, der Nachfolger der tierischen Lebenssimulation für N64 und GameCube, lag in den Vereinigten Staaten pünktlich zum Fest unterm Christbaum, während sich Europäer noch bis 31. März gedulden müssen. Dafür bleibt wenigstens genügend Zeit, sich in der GameCube-Version bei seinen lieb gewonnenen Nachbarn zu verabschieden und sich auf den Umzug einzustimmen.

NIX MIT AUSRUHEN!

Nachdem wir von Taxifahrer Käpt'n in unsere neue Heimat chauffiert wurden, erwartet uns dort sogleich Immobilienmakler Tom Nook – unser neues Häuschen möchte schließlich abbezahlt werden. Aufgrund unseres Mangels an Barreserven bietet uns der geschäftstüchtige Waschbär an, als Aushilfskraft für seinen Laden zu schuften und uns so die horrende Summe von 19.800 Sternis zu erwirtschaften. Dazu führen wir zunächst die gleichen Botengänge aus, die schon auf dem GameCube absolviert werden mussten: Wir pflanzen Blumen rund um Nooks Laden, rühren für den pelzigen Händler an der Pinnwand die Werbetrommel und machen uns mit den Nachbarn bekannt. Nach zwei Spielstunden harter Arbeit als freier Mitarbeiter hat der Knochenjob endlich ein Ende! Wir reißen uns die Arbeitsuniform vom Leib und lassen für den Rest des Tages fünfe gerade sein. Der nächste Morgen bricht heran und wir begeben uns zunächst in die Dorfkneipe, die direkt im Muse-

INFO **MEIN TAG IN ANIMAL CROSSING: WILD WORLD**

Gääähn, was für ein schöner Morgen! Juhu, Post!

Wucher, 200 Sternis fürs Tässchen Kaffee: Da vertrete ich mir lieber etwas die Füße!

Mit der Schaufel habe ich mir soeben einen wahren Bodenschatz freigebuddelt!

Schnurstracks zur Prüfung ins Museum: Eugen bestätigt mir die Echtheit des Fossils.

Wild World

umsgebäude untergebracht ist. Alle Stühle sind noch frei – kein Wunder, schließlich kostet ein Tässchen Kaffee stolze 200 Sternis! Nach einem Blick in unser Portemonnaie, in dem wie in der GameCube-Version 15 Items Platz finden, treten wir hastig den Rückzug aus der Taverne an. Weil wir uns ohnehin einige Handwerkerutensilien zulegen wollten, begeben wir uns anschließend zu Tom Nooks Laden. Dort verkaufen wir gesammelte Pfirsiche und opfern 500 Sternis für eine Steinschleuder, mit der neuerdings Inventar, das an einem Ballon auf dem oberen Bildschirm hängt, heruntergeschossen werden kann. Ob wir schnell genug zielen können?

HÄUSLEIN DECK DICH!

Das monotone, aber erfrischend andere Gameplay von *Animal Crossing: Wild World* bringt mit sich, dass man sich hin und wieder nach einem Tapetenwechsel sehnt. Euer Haus könnt ihr deshalb frei nach eigenen Wünschen einrichten und dekorieren: Wo wird der Weihnachtsbaum platziert? Setze ich mich auf einen hölzernen Stuhl oder gönne ich mir ein edles Ledersofa? Hängt die Skyline einer Großstadt als Fototapete an meiner Wand, ist mein Raum ganz klassisch nur in einer Farbe gehalten oder möchte ich mich möglicherweise selbst als Anstreicher betätigen? Alles liegt an euch! Apropos Anstrich: Diesmal dürft ihr nicht nur eurer Haustür einen indi-

CIAO, WOLFI! Kaum hat man seine Nachbarn lieb gewonnen, ziehen sie schon wieder aus.

KOPERNIKUS JR. In der Sternwarte erstellt ihr eigene Sternzeichen und bestaunt diese sogar während des Spiels am Firmament.

Fortsetzung auf den nächsten Seiten ...

Hey, 4.500 Sternis für einen antiquierten Knochenhaufen – das ist doch mal ein Geschäft!

Wenn ich jetzt noch einen kleineren Ballen finden würde ... Brrr, meine Hände frieren ein!

Jetzt sei mir erst mal ein Mittagsschläfchen gegönnt. Der Boden ist schick, oder?

Frisch gestärkt ans Werk: Ein Baum versperrt die Sicht auf die Stadtfahne – weg mit ihm!

viduellen Look geben, sondern ebenso Regenschirm, Shirt, Mütze und Fußboden nach eigenem Geschmack zurechtschneidern. Erneut müsst ihr dazu die Geschwister Sina und Tina besuchen, um euch dort für 350 Sternis einen Stofffetzen zu kaufen und diesen mittels Touchscreen zu bedrucken. Für Motivation in den eigenen vier Wänden ist ebenfalls gesorgt: Nach der Rückzahlung der Schulden stockt Tom Nook die Grundfläche eures Hauses gewaltig auf. Das hat den Vorteil, dass ihr euch auf zusätzlichem Raum breit machen dürft. Zudem freuen sich Messies über die Möglichkeit, noch mehr Gegenstände zu lagern. Denn kaum hat man sich richtig ins Spiel vertieft und mit dem Sammeln dekorativer Figuren oder Möbel begonnen, ist eure Bude auch schon zu klein. Sechsmal dürft ihr euer Haus insgesamt aufrüsten – für die finale Ausbaustufe müsst ihr sage und schreibe 948.000 Sternis berappen!

WOHNST DU NOCH ...?

Doch die Mühe lohnt sich, denn schon bald wird eure Hütte wie auf dem GameCube von der „Akademie des schönen Hauses" bewertet. Regelmäßig werdet ihr per Post über eure aktuelle Punktzahl benachrichtigt, die auf strengen Kriterien basiert: Hortet ihr zu viel unnütze Gegenstände in euren vier Wänden, werdet ihr mit einem Punktabzug bestraft. Besitzt ihr dagegen eine komplette Möbelserie – beispielsweise Schrank, Tisch und Bank im selben Stil –, fällt die Wertung entsprechend positiv aus. Aber keine Sorge, ihr müsst nicht jedes Teil selbst kaufen: Die Bewohner eures Städtchens zeigen sich häufig großzügig und schenken euch das eine oder andere wertvolle Interieur. Kontaktpflege zahlt sich also in jedem Fall aus: Schreibt ihr euren Mitbewohnern Briefe, kann sich sogar so etwas wie eine Brieffreundschaft entwickeln. Die Art, wie eure Nachbarn mit euch umgehen, ist derart liebevoll, dass man fast vergisst, dass man es nur mit einem Spiel zu tun hat. Fast jede Woche verabschiedet sich übrigens ein Bewohner, um einige Monate später wieder aufzukreuzen. Ihr macht euch also regelmäßig mit

SECOND HAND Die Itemverwaltung per Stylus geht sehr fix von der Hand. Hier drehen wir Tom Nook gerade eine Hand voll Pfirsiche an.

PICTOCHAT ONLINE? Im Wi-Fi-Modus könnt ihr euch sogar mit eurem Gast unterhalten – leider dürft ihr dabei nicht selbst kritzeln.

INFO **MEIN TAG IN ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (FORTSETZUNG)**

Was will der Typ denn wieder von mir? Ein Paket soll ich einem Nachbarn bringen? Na gut!

Ich bin ja eigentlich nicht besonders neugierig, aber kurz reinblinzeln ist doch erlaubt, oder?

Ich bleibe hart und liefere das Päckchen im originalen Zustand aus. Ein Shirt war darin!

Der Dank für die Mühe: ein neuer Sessel fürs Eigenheim. Ich dekoriere gleich mal um!

neuen Leuten bekannt! Kenner haben es bereits herausgelesen: Die Änderungen im Vergleich zur Heimkonsolenfassung liegen nur im Detail. Das Gameplay blieb im Grunde unangetastet und wurde lediglich an die Hardware angepasst: Das Dorf von *Wild World* ist wesentlich kompakter, das Sammeln von NES-Spielen, wie es noch auf dem Würfel möglich war, wurde leider komplett wegrationalisiert und einige Gebäude zusammengelegt. Statt Weihnachten, Erntedank oder Halloween hat man länderspezifische Feiertage und Feiern mit religiösem Bezug gänzlich entfernt und durch Käferjagd- und Fischfangwettbewerbe ersetzt. Auch der Ereigniskalender ist nicht mehr anwählbar, was aber durch die Pinnwand nicht negativ ins Gewicht fällt.

ZU GAST BEI FREUNDEN

Neu ist jedoch der Online-Modus, der mit viel Liebe zum Detail ins Spiel eingebunden wurde: Statt euch durch Menüs zu klicken, begebt ihr euch – wahlweise mit Digikreuz oder Stylus – zum Stadttor, das als Schnittstelle zum Wi-Fi-Netzwerk fungiert, und quatscht mit Wächter Harry. Bei dem früheren Polizeipräsidenten erfragt ihr euer individuelles Passwort oder vertraut ihm den Code eines Freundes an. Schwuppdiwupp, öffnet sich die Pforte und ihr dürft einen Trip ins Städtchen eures Kumpels unternehmen. Cool: Sogar Chatten ist während des Online- und Netzwerkspiels möglich. Lasst euch von der knuddeligen Aufmachung nicht abschrecken und freut euch mit uns auf ein Wiedersehen mit K.K. Slider, Tom Nook, Bianca und allen anderen Bewohnern. Wir sehen uns in der großen, weiten Welt!

CHRISTOPH KRAUS

Ein arbeitsreicher Tag neigt sich dem Ende entgegen – jetzt geht's in die Heia. Gute Nacht!

DETAIL-CHECK ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Suche Wohnung in ruhiger Lage!

Umzugsplaner: In welches Dorf soll's gehen?

ANIMAL CROSSING: W. W.

HEIM UND HAUS ★★★★½

Gebäude: Laden, Schneider, Museum, Sternwarte, Kneipe, Stadttor, Bürgerzentrum mit Post und Bank

Mitbewohner: Auf einer DS-Cartridge können sich vier Spieler ein Haus teilen.

Nachbarn: Die Anzahl variiert von Spiel zu Spiel – in unseren Tests lebten zwischen 5 und 7 Nachbarn im Dorf.

Stadtbesuche: Sowohl online als auch per WLAN möglich. Sehr unterhaltsam: Besucher können sich per Bildschirmtastatur miteinander unterhalten.

LEBEN UND WOHNEN ★★★★½

Aktionsgegenstände: Angel, Axt, Schaufel, Insektennetz, Schleuder, Gießkanne

Aufbaustufen Haus: 6 (Für das Freischalten neuer Stockwerke und größerer Grundfläche sind folgende Rückzahlungen erforderlich: 19.800 Sternis, 120.000, 298.000, 598.000, 728.000, 848.00, 948.000).

Eigene Designs: Shirt, Mütze, Regenschirm, Boden, Tapete, Gemälde, Stadtfahne (8 Design-Speicherplätze)

Anzahl Gegenstände: 15 Items und 10 Briefe können mitgeführt werden.

Akademie des schönen Hauses: Ja

Prüfen von Fossilien: Sofort, indem ihr das Museum besucht

Feiertage: Leider stark gekürzt: Von den ursprünglichen Feiertagen blieb nur noch Neujahr übrig. Es finden aber viele Fischturniere und Märkte statt.

Grafikaufbau: Fließend. Zur Übersicht ist das Dorf leicht kugelförmig gestaltet.

Speichern: Jederzeit mit der Starttaste.

NES-Spiele:

Leider sind keine Retrospiele oder sonstige Minispieleinlagen mehr enthalten, was die Motivation auf Dauer etwas nach unten zieht.

KAUFEN UND VERKAUFEN ★★★★★

Öffnungszeiten: 8.00 Uhr bis 23.00 Uhr. Um Punkt 23.00 Uhr abends werdet ihr allerdings von Ladeninhaber Tom Nook hinausgeworfen.

Aufbaustufen Tom Nook: Nooks Laden, Nook 'n' Go (25.000 Sternis ausgegeben), Nookway (65.000), Nookington's (240.000)

Besonderheit: Bonussystem: Wer viel Geld ausgibt, bekommt 5, 10 und später sogar 20 Prozent Rabatt gewährt.

Items: 562 Möbel, 63 Tapeten, 63 Fußböden, 256 Shirts, 32 Regenschirme, 130 Mützen, 63 Briefmotive, 127 Figuren, 52 Dinoskelette

GESAMTWERTUNG ★★★★½

ANIMAL CROSSING

HEIM UND HAUS ★★★★½

Gebäude: Laden, Schneider, Museum, Postamt, Müllhalde, Bahnhof, Polizeiwache, Wunschbrunnen

Mitbewohner: Vier Spieler wohnen auf einer Memory Card in eigenen Häusern.

Nachbarn: Durch Umzüge nicht konstant, maximal wohnen allerdings 15 computergesteuerte Nachbarn im Dorf.

Stadtbesuche: Befindet sich im zweiten Memory-Card-Schacht die Karte mit dem Spielstand eines Freundes, kann man seine Stadt besuchen.

LEBEN UND WOHNEN ★★★★½

Aktionsgegenstände: Angel, Axt, Schaufel, Insektennetz. Gießkanne und Schleuder fehlen.

Aufbaustufen Haus: 4 (Für das Freischalten eines Obergeschosses, eines Kellers und größerer Fläche müsst ihr in Intervallen entrichten: 19.800 Sternis, 198.000, 200.000, 49.000, 292.000).

Eigene Designs: Nur Haustür und Inselfahne. Kleidung kann leider nicht selbst erstellt werden.

Anzahl Gegenstände: Ihr habt Platz für 15 Items und 10 Briefe.

Akademie des schönen Hauses: Ja

Prüfen von Fossilien: Dauert einen Tag, da ihr per Brief informiert werdet

Feiertage: Selbst christliche und länderspezifische Feiertage wie Weihnachten, Halloween oder Erntedank sind enthalten.

Grafikaufbau: Stufenweise scrollend, da das Spiel in 6x5 Felder eingeteilt ist.

Speichern: Nur vor dem Haus (Gyroid).

NES-Spiele: Golf, Tennis, Pinball, Donkey Kong, Donkey Kong 3, DK Jr., DK Jr. Math, Clu Clu Land, Excitebike, Balloon Fight, Wario Woods, Baseball, Punchout und Soccer sind regulär freischaltbar. Auch Super Mario Bros., Zelda und Ice Climber befinden sich auf der Disk, müssen aber mittels Action Replay erschummelt werden.

KAUFEN UND VERKAUFEN ★★★★★

Öffnungszeiten: 9.00 Uhr bis 22.00 Uhr, später von 7.00 Uhr bis 23.00 Uhr. Ihr dürft so lange shoppen, bis ihr den Laden verlasst.

Aufbaustufen Tom Nook: Nooks Laden, Nook 'n' Go (25.000 Sternis ausgegeben), Nookway (65.000), Nookington's (150.000)

Besonderheit; Verlosung: Je mehr ihr in einem Monat kauft, umso höher sind die Gewinnchancen. Seltene Preise!

Items: Mindestens genauso viele, da es jeden Tag Neues zu entdecken gibt. Viele Gegenstände sind so rar, dass man sie wahrscheinlich nie findet.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Aufgrund fehlender NES-Spiele und wegrationalisierter Feiertage fällt die DS-Version offline einen Tick schwächer aus. Dies wird durch den neuen Onlinemodus aber bravourös ausgeglichen. Freut euch auf Ende März, wenn in Animal Crossing der Frühling einkehrt!

MEIN FAZIT SUPER

Christoph Kraus

ist erst vor kurzem umgezogen.

Ich war schockiert, als bekannt wurde, dass es in *Animal Crossing: Wild World* keine NES-Spiele zu sammeln gibt. Würde die Motivation auf Dauer nicht absinken, so ganz ohne *Balloon Fight, Clu Clu Land* oder das versteckte *The Legend of Zelda*-Spiel? Die Zweifel waren unbegründet: Der Onlinemodus ist genial, und offline gibt's das gewohnt abwechslungsreiche Gameplay.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga

wohnt bei Christoph unterm Dach.

Ich gebe zu, den Vorgänger nur kurz gespielt zu haben, aber auch als Einsteiger fand ich mich in der virtuellen Stadt sofort zurecht. Die gegenseitigen Besuche über die Wi-Fi-Connection wurden super integriert und insbesondere dank der neuen Bildschirmtastatur gestaltet sich das Chatten und Briefeschreiben wesentlich simpler. Da spart man sich die eine oder andere SMS!

IMPORT-TEST

ANIMAL CROSSING ...

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Online:	Ja

Internet: **www.animal-crossing.com**

Spieler **1-4**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **31. März**	Störfaktor Sprache **Mittel**

- ⊕ Übersichtlicheres Scrolling
- ⊕ Online-Chat möglich
- ⊕ Komfortable Itemverwaltung
- ⊖ Feiertage stark gekürzt

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Items lassen sich per Touchscreen simpel verwalten. Zum Laufen empfehlen wir das Steuerkreuz.

STEUERUNG **86%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	EINZEL
84%	67%	**88%**	87%

IMPORT USA

Ohne NES-Spiele, dafür mit gelungenem Onlinemodus: **Seid ihr für den Umzug gerüstet?**

HARDWARE

Game Boy Micro Pack 2

ZUBEHÖR **12 kleine Kostbarkeiten für den neuen Game Boy**

Hier steckt alles drin, was frisch gebackene Game-Boy-Micro-Besitzer brauchen. Ganz oben auf unserer Hitliste steht die nützliche Reißverschlusstasche, die sowohl Platz für das Handheld als auch für zwei weitere Spiele bietet. Mindestens ebenso praktisch ist auch die Schutzhülle aus transparentem Plastik – ihr einziger Fehler: Die Tasten „Start" und „Select" lassen sich nur schwer durch den darüber liegenden Plastikschalter drücken. Außerdem gibt es noch Ladekabel in jeder Version: Als USB-Variante für den PC, als reguläres Netzteil oder als Version für den Zigarettenanzünder im Auto. Praktisch, aber nicht notwendig sind die drei beigelegten Schutzhüllen für GBA-Spiele – und der unterdurchschnittlich klingende Stereo-Kopfhörer. Um den Micro auch ohne Schale vor Kratzern zu schützen, legt Bigben Interactive noch eine leicht anzubringende Display-Schutzfolie sowie ein kleines Reinigungstuch bei. Fazit: Auch wenn der Kopfhörer wegen seiner schlechten Klangqualität nicht für andere Geräte geeignet ist und die Plastikschale ein Tastenproblem hat, so ist das Gesamtpaket durchaus empfehlenswert – schließlich bekommt ihr eine sehr gute Tasche, Ladekabel für jede Situation und obendrein zwei unterschiedlich lange Trageschlaufen.

TEST

GAME BOY MICRO PACK 2

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Leistung
Ca. € 30,-	Gut

- ⊕ Sehr gute Ausstattung
- ⊕ Mit Netzteil und Autoladegerät
- ⊕ Sinnvolle Plastikhülle und Tasche
- ⊖ Schlechter Kopfhörer-Sound

EINSCHÄTZUNG

GUT

ALLES DRIN Vom Netzteil über das Link-Kabel bis hin zu Kopfhörern, einer transparenten Schutzhülle und einer Game-Boy-Micro-Tasche.

Game Boy Micro Bag

ZUBEHÖR **Klein, aber oho – die schickste Mikro-Tasche.**

In dieser Tasche findet der Game Boy Micro Platz in einer durchsichtigen Hülle, die direkt mit der Tasche vernäht ist. Alle Tasten, Anschlüsse und Schalter sind noch zugänglich, sodass ihr theoretisch mit dem Micro in der aufgeklappten Tasche spielen könnt. Praktisch wackelt das Handheld aber zu stark, sodass die Tasche ihren eigentlichen Sinn – Tragen, Aufklappen, Spielen – nicht zu unserer Zufriedenheit erfüllt. Unser Fazit: Eine sehr hübsche und gut verarbeitete Tasche. Lediglich der Wackelfaktor beim Spielen stört etwas.

ETWAS UNHANDLICH **Der Micro ist zwar gut geschützt, zum Spielen ist die Tasche aber nicht zu empfehlen.**

TEST

GAME BOY MICRO BAG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Leistung
Ca. € 20,-	Okay

- ⊕ Edles Design mit Original-Logo
- ⊕ Mit fest vernähter Gürtelschlaufe
- ⊕ Bietet Platz für ein weiteres GBA-Spiel
- ⊖ Game Boy Micro wackelt in der Tasche

EINSCHÄTZUNG

OKAY

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	Super
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	Sehr gut
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	OK
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	Sehr gut
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	Sehr gut
Memory Card XXL	Speicherk.	Madrics	€ 17,-	Sehr gut
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	Super
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	Sehr gut
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	Gut
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	Gut
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	Sehr gut
Adv.Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	Sehr gut
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	Sehr gut
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	Gut
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	Okay

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

LEGENDÄR Die Charaktere sind cool. Aber ist Rare noch so gut wie früher? Unsere Leser sind geteilter Meinung.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Der große Rare-Deal

Hallo N-ZONE!
Mit Interesse hab ich Fabians Kolumne über den Weggang von Rare gelesen und bin absolut seiner Meinung. So ist *Kameo* sicherlich kein schlechtes Spiel. Wenn man jedoch bedenkt, dass dieser Titel bereits von Rare auf dem Cube angefangen wurde, finde ich es schon ziemlich peinlich, wenn er dann erst zum Launch der Xbox 360 erscheint. Davon abgesehen, lehnt sich das ganze Gameplay doch sehr an *Zelda* an, womit wieder einmal bewiesen wäre, wo wirklich die Ideen herkommen. Und *Perfect Dark*? Nun, auf dem N64 war es einer meiner Lieblingstitel und auch ich finde es sehr schade, dass dieser nicht auf dem Cube erscheint. Doch hier bekommt man doch mit *TimeSplitters 2* (Story) und *Rogue Agent* (KI) fast vergleichbare Shooter geliefert. Bedenklicher finde ich es da schon, dass sich nach Rare mit Silicon Knights (Xbox 360) und Factor 5 (PS3) noch zwei weitere Firmen von Nintendo verabschiedet haben. Dieser Verlust ist umso bedauerlicher, da gerade diese beiden Entwickler es hervorragend verstanden, exzellente Technik mit durchdachtem Gameplay zu verbinden. Stattdessen gab es dieses Jahr enttäuschende Eigenentwicklungen *(Star Fox Assault, Geist und Battalion Wars)* und einen Exklusiv-Titel, der dann leider doch nicht exklusiv war *(Resident Evil 4)*.

ANDREAS ROTZOLL

Na, ihr N-ZONEler!
Ich bin auch zu dem Entschluss gekommen, dass es – wie es im Moment scheint – die richtige Entscheidung war! Wo sind denn die Titel mit dem typischen Rare-Charme hin, den damals *Banjo* und Co. hatten? Diese Titel waren einfach nur spitze, gerade wegen des schrägen Humors. Ich habe die aktuellen Titel wie *Perfect Dark Zero* noch nicht gezockt, wohl aber *Grabbed by the Ghoulies*, von dem ich einfach nur enttäuscht war. Ich werde mir jetzt noch mal *Kameo* anschauen, habe aber keine großen Erwartungen an diesen Titel. So bleibe ich weiterhin bei Nintendo, auch wenn nun kein neues *Conker* oder Sonstiges mehr zu erwarten ist und stehe hinter der Entscheidung, dass Rare verkauft wurde.

BYE, TOBO

Hallo!
War es wirklich richtig, Rare zu verkaufen? Ist *Super Mario 64 DS* nicht auch ein Remake? Dieses Spiel hat man doch auch schon auf dem N64 gespielt, dennoch kaufen sich viele Menschen diesen Titel gleich zu Anfang, da sie sehen wollen, ob die Grafik des DS wirklich so genial ist. Dies wird auch bei *Perfect Dark* eintreffen, noch dazu ist das laut Spielezeitschriften kein Remake des alten Titels vom N64. Nun stellt auch Nintendo *Mario*-Games her, so z. B. *Super Mario Sunshine*. In diesem Game gibt es das gleiche Spielprinzip: Bowser entführt Prinzessin Peach und Mario rettet sie, oder umgekehrt. Dies wird auch in zukünftigen Spielen so ablaufen, auch wenn die Games *Super Princess Peach* oder anders heißen, es wird immer dasselbe sein. Doch nun stellt sich mir die Frage: „Wird Nintendo sich deshalb vom Spielemarkt zurückziehen, nur weil *Mario*-Titel immer dasselbe Spielprinzip haben?" Ich glaube nicht, denn sie wissen genau, dass Verbraucher dieses Spiel kaufen werden. Dies wird auch bei *Perfect Dark* eintreffen, denn zum einen sieht dieser Titel nicht nur gut aus, sondern zum anderen überzeugt der Titel auch durch wunderbare Einzelspieler-, Kooperativ- und Online-Modi, die immer wieder aufs Neue Spaß machen. Ich finde es nicht richtig von Nintendo, einen guten Spieleentwickler zu verkaufen, auch wenn dieser durch seinen Verkauf viel Geld in die Kassen bringt.

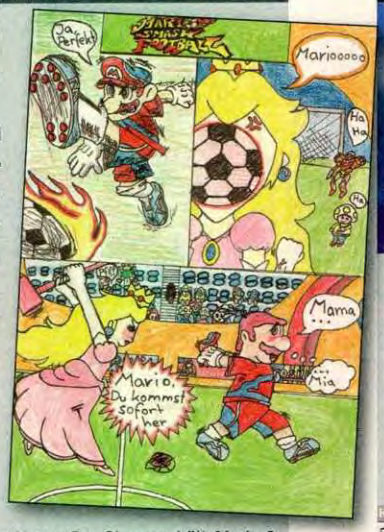
DANIEL KIERMEIER

Enttäuschung des Jahres

Wie war ich doch überrascht, als ich am 24. November durch meinen geliebten Media Markt bummelte und in der Multimedia-Abteilung das neue *True Crime 2* fand. Hab es natürlich gleich gekauft. „Endlich", dachte ich mir, „Der *GTA*-Kil-

N-ZONE NINTENDO PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel



Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Mario Kart DS* für den Nintendo DS darf sich nun Florian Hammes aus Mengkofen freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Mario & Luigi: Partners in Time* für den Nintendo DS, welches ab dem 27. Januar zu haben ist. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 18. Januar 2006. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

**COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort:
Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth**

ler ist da." Ich hab es mir dann abends vor dem Fernseher gemütlich gemacht und das besagte Spiel in meinen Cube eingelegt. Ich habe zuerst meine alte Gang erledigt. Dann die Prüfung zum Cop absolviert. „Na gut", dachte ich mir, es kann nur besser werden. Als ich dann aber in ein Auto steigen durfte und die ersten Meter im virtuellen New York zurücklegen konnte, war es ganz aus! Jetzt wusste ich, warum ihr vor dem Releasetermin keine Testversion erhalten habt! In der ersten Stunde ist das Spiel ganze drei Mal abgestürzt! Es ruckelt schon ganz schön, wenn man im Auto durch NY fährt. Und ich finde die Steuerung zu überladen. Es geht einfach nicht flüssig von der Hand. Für mich ist das der Flop des Jahres!

MIRKO

Von Autos und der Mafia

Als ich die Leserbriefe der N-ZONE 01/06 las, traf mich fast der Schlag. Ich bin nicht der Meinung des absoluten Nintendo-Fans Martin. Kann schon sein, dass man Microsoft, Sony und Nintendo mit Autos vergleichen kann, aber ich glaube nicht, dass nur weil einer cool sein möchte, der sich eine PlayStation 3 kauft (oder wer angeben will eine Xbox 360). Ich denke, jeder kauft sich die Konsole, mit der er meint glücklich zu werden. Und von einer Sony-Mafia kann ja wohl keine Rede sein, denn nur weil Sony und Microsoft bei ihrer Vermaktung der Konsolen alles richtig machen, ist das noch kein Grund, die Fans als Mafia-Anhänger oder Fanatiker zu bezeichnen. Auch will ich noch etwas zu dem Leserbrief von Marco schreiben: Ich musste mir noch nie anhören, was ich für eine „Kinderkonsole" hätte.

Meine Freunde (alles leidenschaftliche Xbox- und PC-Zocker) spielen total gerne auf meinem Cube.

MORF SENFBÄR

nintendo Wi-Fi connection **FORDERT UNS HERAUS**

Online-Duelle

Wenn ihr online gegen uns antreten wollt, dann schickt uns eine E-Mail mit Freundes-Code ...

... für *Mario Kart DS* an:
fabian.sluga@n-zone.de
sascha.dowidat@n-zone.de
udo.crnjak@n-zone.de
christoph.kraus@n-zone.de

... für *Tony Hawk's A. Sk8land* an:
udo.crnjak@n-zone.de

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über *Mario Smash Football*

RAPIDATTACK — AW: Mario Smash Football

Rang: ▲
Anmeldedatum: 22.10.05
Datum: 16.11.05 15:50
IP: 84.133.97.104

dachte das game wird nicht toll bis ich es heute bei media mit kumpels gezockt habeldas geht sau ab... um regeln gehts eigentlich nicht und ich finde mario und co kommen da nicht so"liebevoll" rüber sondern aggresiv hehe sind ja keine freunde da aille sondern feinde.. man merkt aber dass nintendo nicht allein rumgebastelt hat. vielleicht hol ich es mir who knows

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Taku — AW: Mario Smash Football

Rang: ▲
Anmeldedatum: 08.11.04
Datum: 18.11.05 19:03
IP: 85.93.199.247

Zitat: (Original von big-N-fan am 17.11.2005 18:22)
Zitat: (Original von Speil am 17.11.2005 16:31)
meins wurde soeben verschickt, 1 Tag vor VÖ (danke Amazon)

ich werde es mir auch olen ich find des game voll funny und mit kumpels macht des bestummt sau spaß!

Hehe, ich habs, macht sehr viel Spass, besonders, weil ich nen bruder habe der mit mir zusammen spielen kann, kann es nur empfehlen für alle die ein mehrspielerspiel suchen

www.take.hot.lu
geht bitte mal kucken, und schreibt was in mein gb ;-)

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Benny1984 — AW: Mario Smash Football

Rang: ▲
Anmeldedatum: 06.01.05
Datum: 18.11.05 22:02
IP: 84.138.158.153

also die steuerung geht sehr leicht von der hand, der solo modus beinhaltet halt eieng pokale ähnlich wie bei mario tennis,
habs heute alleine gespielt morgen gehts im multi ab, und es hat spass gemacht, hat den flair von nitendo world cup mit mario figuren ja wie gesagt ich finds geil und bereue es nicht es gekauft zu haben

geändert am 18.11.2005 um 22:02 Uhr von Benny1984

www.mkrecords.de die community für alle mk fans^^

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Sandmeier — AW: Mario Smash Football

Rang: ▲
Anmeldedatum: 25.09.05
Datum: 22.11.05 16:16
IP: 84.151.126.90

Meine Lieblingsteams sind:Waluigi+Hammerbrüder und Daisy+Toads.Mein absolutes Lieblingsstadion ist die Kraterarena(geiler Rasen) PS:Und übrigens, alle sagen immer dass man Items kriegt wenn man foult.Kriegt dann nicht der Gegner eins? PPS:Habt ihr schon die geile Werbung im Fernsehen gesehen? Endlich hat Nintendo mal einen gscheiden Werbepartner!!!!!!!!!!!!!!(Go Phillip Go)

geändert am 22.11.2005 um 16:21 Uhr von Sandmeier

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

PillePlutonium — AW: Mario Smash Football

Rang: ▲
Anmeldedatum: 24.03.04
Datum: 23.11.05 08:46
IP: 194.95.179.183

Hammer Game besonders mit Kumpels!!!!!!

ROCKT EINIGES!!!!!!

wer tennis mochte wird fussball lieben!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Hikaru — AW: Mario Smash Football

Rang: ▲
Anmeldedatum: 22.11.04
Datum: 23.11.05 16:31
IP: 62.204.108.125

Zitat: (Original von PillePlutonium am 23.11.2005 08:46)
wer tennis mochte wird fussball lieben!

Hääää

Ich bremse auch für Klingonen!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

big-N-fan — AW: Mario Smash Football

Rang: ▲
Anmeldedatum: 10.10.05
Datum: 03.12.05 10:34
IP: 84.169.231.31

Zitat: (Original von Sandmeier am 25.11.2005 17:51)
Mein erstes Duell gegen meinen Kumpel hab ich mit Luigi u. Birdos 7:1 gewonnen.

ey das game ist sowas von fett!
also für mich der knüller dieses jahr vorallem meiner meinung nach besser als resident evil 4 was mich derbst enttäuscht hat!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Baten Kaitos 2?

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
ich hab ein paar Fragen an euch, ich hoffe, ihr könnt mich aufklären.
1. In der Ausgabe 01/06 hattet ihr einen Test zu *Call of Duty: Big Red One*. Das Resultat für den Multiplayermode war 80 %, dennoch habt Ihr geschrieben, dass das Game keinen Multiplayermode besitzt. Was denn jetzt? ;-)
2. Ebenfalls in der Ausgabe 01/06 habt Ihr eine Sparte zu *Baten Kaitos 2* abgedruckt, könnt ihr ungefähr sagen wann das Europa-Release ist? Ich bin sau-geil auf das Spiel!
3. Alle guten Dinge sind drei: In den News der Ausgabe 01/06 habt Ihr geschrieben: „Ego-Shooter im Visier". Heißt das, dass alle Ego-Shooter ab dem nächsten Jahr verboten sind? Bitte nicht!

SUNBLADE

N-ZONE Also weißt du, da war das mit den Bienen und den Blümchen …
1. Tja, du hast uns erwischt. Da hat die Redaktion gepennt. Wir geloben Besserung. *Call of Duty: Big Red One* hat keinen Mehrspieler-Modus, deshalb waren die 80% wohl eine reine Wunschvorstellung des Redakteurs.
2. So genau wollten wir es gar nicht wissen. ;-) Aber um deine Frage ernsthaft zu beantworten: Wir wissen es nicht! *Baten Kaitos 2* erscheint Ende Februar in Japan. Bislang existiert keine Ankündigung für eine Veröffentlichung außerhalb Japans. Aber wir gehen davon aus, dass der Titel in der zweiten Jahreshälfte 2006 auch noch bei uns erscheinen wird.
3. Keine Sorge. So weit wird es wohl nicht kommen. Es gibt ja immer mal wieder diese Geschichten, wo Computerspiele schärfer unter Beobachtung stehen. Konkrete Planungen über Verbote oder dergleichen gibt es aber nicht.

EPISCH Baten Kaitos 2 erscheint Ende Februar in Japan. Kommt der Titel auch nach Europa?

Mario-Kart-DS-Cheater?

Liebes N-ZONE-Team!
Ich hab nur eine Frage: Wie kann man in *Mario Kart DS* cheaten? Manche Typen fahren zickzack wie irre. Die sind in einem Moment auf der linken Fahrbahn und einen Augenblick später auf der rechten Seite der Straße. Oder sie fliegen gleich komplett runter, fahren dann aber einfach weiter, als wäre nichts gewesen. Außerdem sind die viel schneller und gewinnen fast immer.

JAN

N-ZONE Keine Sorge, bislang ist uns keine Möglichkeit bekannt, wie man bei *Mario Kart DS* cheaten kann. Die von dir beschriebenen Probleme, dass manche Fahrer wild zickzack fahren und – obwohl sie von der Strecke abgekommen sind – einfach weiterfahren, sind Darstellungsfehler, die gelegentlich im Online-Modus auftreten können. In Wahrheit sind die Leute ganz normal gefahren, durch Fehler bei der Datenübertragung kann das bei dir auf dem DS aber falsch dargestellt worden sein. Aber dass sie viel schneller gewesen sind und immer gewinnen, hat auch weniger mit Cheaten etwas zu tun als vielmehr mit der Tatsache, dass sie wohl einfach besser gefahren sind als du ;)

Schlechte 360?

ich habe vor kurzem in einem Kaufhaus die Xbox 360 gesehen. Zwei Sachen: Erstens braucht man ein eigenes Regal nur für das Gerät, weil es so riesig ist. Zweitens habe ich gehört, die Grafik soll so was von super sein. Na ja, solche Grafiken hab ich schon vor einem Jahr auf PC gesehen und jedes neue Spiel für PC hat bessere Grafik als die Xbox 360. Zusätzlich kostet sie auch noch um die 400 Euro und das ist mir zu viel für eine Konsole. Also wenn schon die Grafik nicht der Brecher ist, dann sollte wenigstens was Neues dabei sein. Mein Fazit: Der Revolution ist für mich ein Pflichtkauf, weil für mich die anderen Konsolen nur Durchschnittskost bieten.

EUER STEPHAN

N-ZONE Hi Stephan! Es stimmt, die Xbox 360 ist schon relativ groß. Aber wir wollen ja nicht übertreiben, es ist kein Problem, diese noch in den Wohnraum zu integrieren. Was die Grafik angeht: Du musst bedenken, dass es sich bei den bislang veröffentlichten Spielen um Titel der ersten Generation handelt, die das Potenzial der Xbox 360 nur andeuten. Es wird noch Spiele geben, die die PC-Spiele von heute alt aussehen lassen. Momentan ist die Xbox 360 leistungsfähiger als ein Hochleistungs-Home-PC, auch wenn die Spiele es noch nicht zeigen. Aber man muss schon fairerweise sagen: Wer einen HD-Fernseher besitzt und dazu vielleicht noch eine gute Surround-Anlage, der erlebt schon eine tolle Art des Spielens, die dank des großen Fernsehers so auch nicht auf einem PC gegeben ist. Aber es stimmt natürlich auch, dass bislang nur sehr wenige Spieler in den Genuss dieser Art zu spielen kommen. Und genau auf diese Punkte baut Nintendo ja auch. Erstens möchte man mit dem Revolution eine kompakte Konsole abliefern, die stylisch aussieht und sehr leise ist. Außerdem setzt Nintendo bewusst nicht auf HD, um die Kosten für die Spiele und die Konsole niedrig zu halten. Mal ganz davon abgesehen, dass man sich keinen teuren HD-Fernseher kaufen muss. Mal schauen, wie es bei den Spielern ankommt.

Schräger Revolution

Hallo N-ZONies!
1. Wieso verharrt der Revo eigentlich in einer Schräglage?
2. Lohnt es sich eigentlich noch, einen Online-Zugang für den GameCube zu besorgen, oder gibt es wirklich so wenige Online-Spiele, dass es sich gar nicht lohnt?
3. Das Thema mit der CD/DVD im Heft hat mich auf eine Idee gebracht. Wäre es nicht möglich, in jedem Heft einen Code zu verstecken, mit dem man dann online die Trailer/Videos angucken kann?
4. Wie lange, denkt ihr, lebt der GC noch?

MICHAEL FLÜCKIGER

N-ZONE 1. Nintendo hält momentan noch mit Informationen zum Revolution hinter dem Berg. Niemand hat bislang echte Revolution-Spiele gesehen – geschweige denn den revolutionären Controller in diesen Spielen ausprobiert. Die theoretischen Möglichkeiten des Controllers, über Bewegungen mit dem Spiel zu interagieren, sind fantastisch. In der Praxis gibt es aber auch zahlrei-

BEEINDRUCKT Udo, Sascha und Christoph staunen nicht schlecht über das Weihnachtsgeschenk, das uns N-ZONE-Leser André Michael gemacht hat. Wenn auch ihr ausgefallene Lesereinsendungen habt, immer her damit!

che Skeptiker, die erst mal abwarten wollen, wie es sich mit dem Revolution spielt. Nintendo wird dieses Geheimnis aber wohl endgültig erst auf der E3 im Mai dieses Jahres lüften. Wahrscheinlich werden wir in den kommenden Monaten aber geschickt tröpfchenweise mit Informationen versorgt.

2. Nein, das lohnt sich wirklich nicht. Das einzige Spiel, was das Modem bzw. den Breitbandadapter für den GameCube nutzt, ist *Phantasy Star Online Episode I & II*. Inoffiziell über Umwege auch *Mario Kart: Double Dash!!*. Erst ein Riesen-Tamtam um die Online-Fähigkeit des GameCube veranstalten und dann gibt es offiziell gerade mal ein Spiel, das dieses Feature nutzt – ganz ehrlich Nintendo, das hättet ihr euch gleich ganz sparen können.

3. Das wäre eine Möglichkeit, besonders ausgereift ist dieses System aber auch nicht. Zumal dies auch mit einigem Aufwand verbunden ist. Aber warten wir doch erst mal den Revolution ab, vielleicht ändern sich bestimmte Dinge ja dann.

4. Wir denken, dass der GameCube 2006 noch über die Runden kommen wird. Die Releaselisten sind zwar nicht gerade prall gefüllt, aber mit den Titeln, die wir in unserer großen Hit-Vorschau in dieser Ausgabe vorstellen, sowie ein paar noch nicht angekündigten Titeln wird es dieses Jahr noch ein paar echte Highlights geben.

Alte Liebe rostet nicht

Hallo N-ZONE!

Als ich mit dem Lesen der aktuellen N-ZONE fertig war, musste ich einfach mal einen Leserbrief verfassen, um meine unglaublichen Schmerzen niederzuschreiben! Fabians Kolumne und dessen Tests im Heft widersprechen sich ganz und gar! In der Kolumne äußerte er sich zu Rares beiden Launchtiteln für die Xbox 360. Zitat: „... aber man hat alles schon einmal gesehen." Das neue *Perfect Dark* reicht meiner Meinung nach locker an die Qualität des alten Teils heran. Und *Kameo*, mit einer völlig „neuen" Spielfigur, ist zwar nicht wirklich neu, bietet aber mehr neue Ideen als aktuelle Nintendo-Titel (siehe *Mario Party 7*). Und wenn Fabian die tollen neuen Ideen fehlen, kann ich nicht verstehen, wie z. B. das neue *Prince of Persia* eine 90%-Wertung bekommen kann.

COBI0817

N-ZONE Wir hoffen doch sehr, dass sich deine unglaublichen Schmerzen wieder gelegt haben ;) Jeder hat seine Meinung, und wenn dir *Kameo* und *Perfect Dark* gefallen, dann ist das ja gut. Wir wollten *Kameo* und *Perfect Dark* auch nicht schlecht machen, aber sie sind nun mal nicht diese Pflichttitel wie sie *Halo*, *Mario Kart* oder *Resident Evil 4* darstellen. Dass *Mario Party 7* ebenfalls nicht zu diesen Pflichttiteln zählt, darüber brauchen wir gar nicht zu reden. Mal ganz davon abgesehen, hat *Mario Party 7* eine niedrigere Wertung bekommen als der Vorgänger, da es einfach zu wenig Neues gibt. Bei *Prince of Persia* sieht die Sache schon anders aus. Die Entwickler haben es exzellent verstanden, jeden Teil der Serie individuell zu gestalten. Jeder *Prince of Persia*-Teil bietet ein ganz eigenes Setting, eine eigene Geschichte und individuelle Ideen, die nur dieser Teil bietet. Außerdem sind die *Prince of Persia*-Spiele technisch fortgeschritten und lassen sich hervorragend spielen.

Time to say goodbye?

Hallo N-ZONE,

seit Jahren bin ich treuer Abonnent und lese euer Magazin mit viel Freude! Ein großes Lob an alle, die daran mitwirken! Ich bin 30 Jahre alt und seit ich denken kann Nintendo-Fan! Alle Nintendo-Konsolen sind in meiner Sammlung vorhanden und daher freute ich mich auch bis vor kurzem auf die Revolution-Konsole! Diese Freude wurde sehr stark getrübt, als ich erfahren habe, dass der Revolution keine HDTV- und Dolby-Digital-Unterstützung bekommen wird! Nintendo sollte auch an die ältere Käufer-Generation denken, so wie Sony und Microsoft, die ihren Konsolen HDTV und Dolby Digital mit auf den Weg in die heimischen Wohnzimmer geben! Sollte Nintendo dieser Planung bis zur Veröffentlichung treu bleiben, wird der Nintendo Revolution die erste Nintendo-Konsole sein, die nicht in meine Sammlung eingehen wird.

ANDREAS

N-ZONE Ja, auch wir in der Redaktion sind gespaltener Meinung darüber, dass Nintendo dem Revolution keine HD-Fähigkeit mitgeben wird. Die einen sagen, dass es ihnen total egal ist, die anderen hätten sich dieses Feature schon gewünscht. Allerdings muss man eins bedenken. Für HD-Grafiken muss man eine Menge Geld ausgeben. Man braucht einen HD-fähigen Fernseher und eine HD-fähige Konsole, möchte man beides zusammen haben, muss man heutzutage an die 1.500 Euro ausgeben. Wie viele Spieler sind bereit dazu? Gerade die Zielgruppe, die Nintendo ebenfalls verstärkt ansprechen möchte, nämlich die Leute, die heute nur selten oder gar nicht spielen, werden so viel Geld definitiv nicht ausgeben. Denen ist auch egal, wenn *Halo 3* zehnmal besser aussieht als das neue, spartanisch aussehende, aber ultimativen Spaß bietende Geschicklichkeitsspiel auf dem Revolution. Hardcore-Zocker, die auf die beste Grafik und den besten Sound scharf sind und bereit sind, dafür Geld auszugeben, werden wahrscheinlich eher zur PlayStation 3 und zur Xbox 360 greifen. Aber eins kann man mit Sicherheit jetzt schon sagen: Der Revolution und seine Spiele werden weniger kosten als Xbox 360 und PlayStation 3 sowie deren Spiele.

Alle Magazine jetzt im Handel!

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Mit deutschlandexklusiver Riesen-Vorschau zu *Saint's Row* für die Xbox 360. Weitere Vorschau-Berichte: *Splinter Cell Double Agent* und *Tomb Raider: Legend*. Außerdem mit Jahresrückblick und Hitvorschau für das Jahr 2006. Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-Fans!

Endlich angespielt: das meistersehnte Rollenspiel der Welt: *Final Fantasy XII*! Ein ausführlicher Rückblick auf das vergangene Spielejahr und eine ebenso umfangreiche Vorschau auf 2006 lassen keine Fragen mehr offen. Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!

Mit großem Jahresrückblick. Gekürt werden die besten Spiele, die beste Hardware, die beste Grafik, der beste Sound, die größten Innovationen und die fleißigsten Entwickler des Jahres. Jetzt im Handel!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!

CVG steht ganz im Zeichen der neuen Xbox 360. Im aktuellen Heft wird die neue Konsole auf Herz und Nieren geprüft – mit allen wichtigen Details zur Hardware, Tests der Starttitel und einem Ausblick auf die kommenden Hits. Jetzt im Handel!

SPIELERFORUM

JETZT KOMMT IHR INS SPIEL!

Die Resonanz auf den Highscore-Wettbewerb hat uns überwältigt – danke! Im Spielerforum warten nun neue Herausforderungen auf euch.

Ihr habt Ideen für neue Turniere und wollt euch den übrigen Lesern vorstellen? Schickt uns eure Mails an spielerforum@n-zone.de!

INFO DIE REKORDHALTER

HIGHSCORES AUS DER LETZTEN N-ZONE

MARIO KART DS

PLATZ | ZEIT | NAME

1. **1:41:362** Sascha Bräuninger
2. **1:41:934** Sebastian Mathys
3. **1:42:116** Tim Büttner
4. **1:42:542** Stefan Kirmaier
5. **1:44:268** Matthias Rojahn
6. **1:44:607** Julian Riederer
7. **1:45:507** Tobias Paulus
8. **1:45:569** Stefan Mahrla
9. **1:46:630** Ramon Buchweitz
10. **1:46:925** Pawel Bogacki

METEOS

PLATZ | HIGHSCORE | NAME

1. **396.130** Christian Wutte
2. **354.150** Florian Kirmaier
3. **323.100** Manuel Wiese

TONY HAWK'S AMERCIAN WASTELAND

PLATZ | HIGHSCORE | NAME

1. **19.036.588** Patrick Regn
2. **17.142.101** Robin Materne
3. **12.427.997** Ole Denzler

SSX ON TOUR

PLATZ | HIGHSCORE | NAME

1. **2.919.730** Norman Hackbarth
2. **1.910.020** Julian Allescher
3. **1.761.370** Jessica Kim Young

nintendo Wi-Fi connection

MARIO KART TURNIER

Habt ihr das Zeug zum besten *Mario Kart DS*-Spieler? Findet es beim Wi-Fi-Turnier zwischen 32 N-ZONE-Lesern und der Redaktion heraus! Ihr wollt mitrasen? Dann schickt uns bis **9. Januar** eine E-Mail an **spielerforum@n-zone.de** mit dem Betreff „Ich bin dabei!", eurem Namen, Freundescode und Nickname. Wir losen alle Teilnehmer zufällig aus und geben euch per E-Mail bekannt, gegen wen ihr online ein Rennen bestreiten müsst. Viel Erfolg beim Trainieren! Wir sehen uns bei der Wi-Fi-Connection!

INFO BRAIN TRAIN

SPIEL MIT GRIPS

SPOILER

LÖSUNG

1. Hinter der Silhouette verbergen sich der Lobel, der Fernseher und der Roboter.
2. Das Gebilde besteht aus 23 einzelnen Würfeln.

Als Vorgeschmack auf Nintendos interaktiven IQ-Trainer *Brain Train* dürft ihr euren Grips bereits vor dem Europa-Release im März auf die Probe stellen. Damit ihr nicht zu früh auf die Lösung geschubst werdet, findet ihr die Antworten umgekehrt im Spoilerkasten (rechts oben). Viel Spaß beim Knobeln!

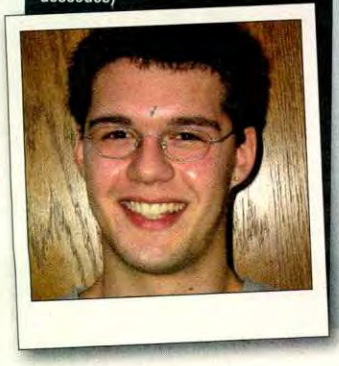
1 Welche drei Items zeigt der Umriss?

2 Wie viele Blöcke sind auf dem Bildschirm?

INFO LESERVERHÖR

STECKBRIEF

NAME: ANDI HAMMERL
SPIELERNAME: Andi (Mario Kart DS)
ALTER: 19 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Zelda: Ocarina of Time, Pokémon Smaragd-Edition, Mario Kart DS
E-MAIL-ADRESSE: happyversum@yahoo.de (zum Austauschen der Freundescodes)



WAS WAR DEIN BISHER COOLSTES WI-FI-ERLEBNIS?
Ich habe gegen Christoph Kraus aus der N-ZONE-Redaktion gespielt und gegen ihn gewonnen. *grins* Außerdem ist es ein aufregendes Erlebnis, gegen gute Spieler aus aller Welt zu spielen!

BEI WELCHEM MULTIPLAYER-SPIEL (UND WELCHEM LEVEL) GEHT BEI DIR DIE POST AB?
Auf dem Röhrenplatz in *Mario Kart DS*.

UND GEGEN WEN SPIELST DU MEISTENS?
Gegen meinen Bruder Daniel, der mich immer wieder fordert.

WAS WOLLTEST DU SCHON IMMER MAL IN DER N-ZONE LOSWERDEN?
Das nächste Jahr wird für Spieler wie mich sicherlich ein „revolutionäres" Jahr, denn mit *Zelda: Twilight Princess*, den neuen Nintendo-DS-Spielen und natürlich dem Nintendo Revolution wird eine ganz neue Ära des Spielens beginnen, auf die ich mich schon wahnsinnig freue!

DER ULTIMATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

Neue Spiele, neue Strecken, neue Chancen! Auch diesmal könnt ihr euch mit anderen Lesern messen und ein Spiel nach Wahl gewinnen. Habt ihr einen Highscore erreicht, den ihr für unschlagbar haltet, schickt uns bis zum 12. Januar eine Mail an **spielerforum@n-zone.de** (Betreff: der Spieletitel). Bitte überprüft an diesem Tag euer Mail-Postfach, um zu sehen, ob ihr unter den Besten gelandet seid. **Viel Erfolg!**

MARIO KART DS

SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:

1. Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Waluigi-Flipper" aus dem „Blumen-Cup" im „Nitro-Grand-Prix".
2. Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt. Der Redaktionsrekord liegt derzeit bei: **2:23:29**.

WARIOWARE: TOUCHED!

SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:

1. Spielt so lange, bis im Menü „Spiele" der weiße Bär verfügbar ist („Hardcore-Mix").
2. Die höchste Anzahl an absolvierten Minispielen gewinnt. Der Redaktionsrekord liegt derzeit bei **57 Minispielen**.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

SYSTEM: GameCube
SPIELREGELN:

1. Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „DK Bergland" aus dem „Stern-Cup".
2. Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

SYSTEM: GameCube
SPIELREGELN:

1. Wählt im „Klassik-Modus" den Level „Kyoto".
2. Charaktere und Boards könnt ihr selbst bestimmen.
3. Der beste Highscore gewinnt.

Prämien-Highlights!

ANZEIGE

PRÄMIENWERBUNG

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann sein kostenloses Dankeschön aus diesen **sechs genialen Prämien** wählen.

Need for Speed Most Wanted (GC)
Stellen Sie sich der Herausforderung und dem Nervenkitzel illegaler Straßenrennen und wilder Verfolgungsjagden. Gas geben und draufhalten!
Prämien-Nr.:
002768

Mario Smash Football (GC)
Das ist Fußball, wie man ihn schon immer gerne spielen wollte. In *Mario Smash Football* sind alle Regeln außer Kraft gesetzt.
Prämien-Nr.:
002804

Fire Emblem: Path of Radiance (GC)
Strategiehit mit einem gigantischen RPG-Anteil, dazu wunderschön gezeichnete Charaktere und eine tolle Soundkulisse – unbedingt zugreifen!
Prämien-Nr.:
002846

Mario Party 7 (GC)
Die größte GC-Fete aller Zeiten: Acht Spieler gleichzeitig können sich in mehr als 80 nagelneuen Minigames witzige Wettkämpfe liefern. Inkl. GC-Mikrofon. Erscheint: 27.01.06
Prämien-Nr.:
002867

Prince of Persia: The Two Thrones (GC)
Knifflige Hüpfakrobatik mit vielfältigen Kampfoptionen und fantasievollem Szenario – ein Must-have für alle Prinzen-Fans!
Prämien-Nr.:
002848

Peter Jackson's King Kong (GC)
Äußerst atmosphärischer Ego-Shooter mit brachialer Soundkulisse und ohne Zweifel die brillanteste Filmumsetzung aller Zeiten!
Prämien-Nr.:
002849

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de**

JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 74,40/24 Ausgaben (= € 3,10/Ausg.); Ausland € 98,40/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämien-Nr.

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

PN 24 21

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in D ca. 6 bis 8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeit nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. ÜBRIGENS: Sie müssen selbst kein Abonnent sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

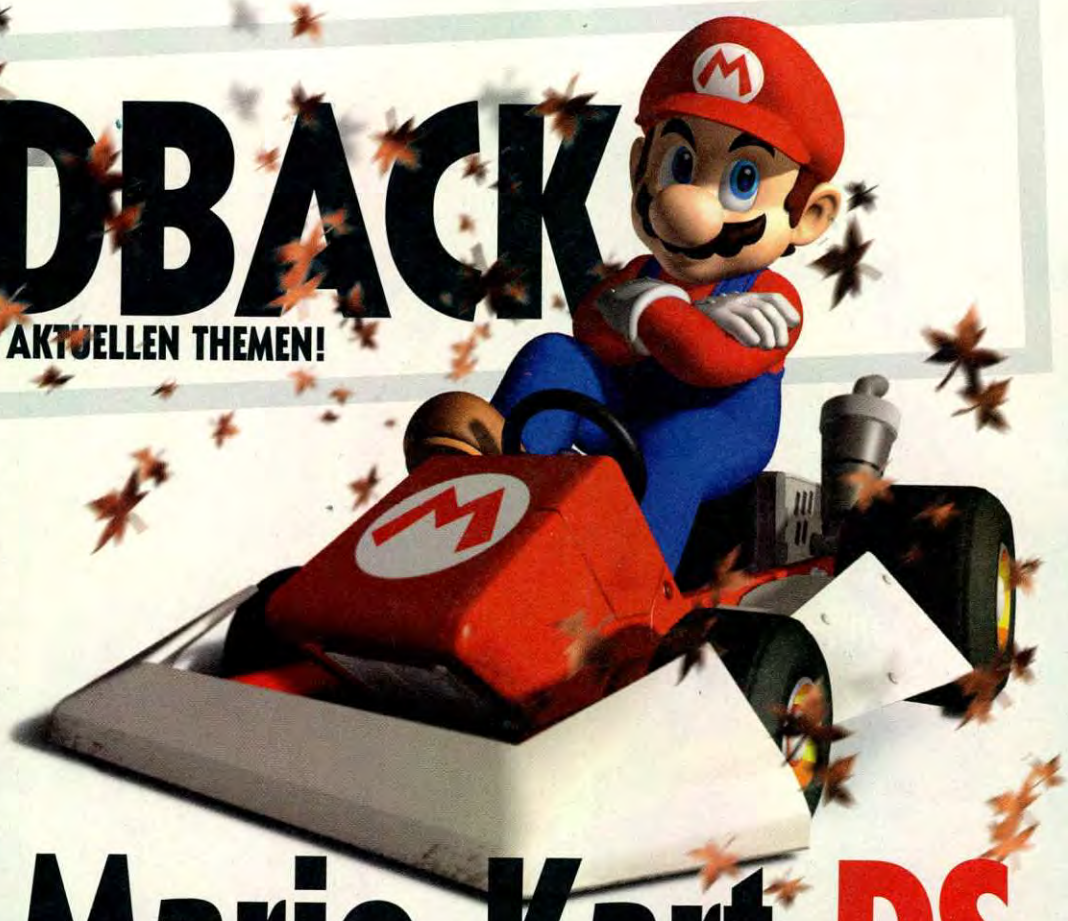
megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!



Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Mario Kart DS

Der erste Mario-Racer auf dem DS steht voll im Zeichen des Online-Gaming.

Lange, quälende Monate haben Nintendo-Fans und DS-Besitzer warten müssen, bis sich Mario & Co. in die kleinen Karts geschwungen haben. Seit dem 25. November ist es nun endlich so weit und weltweit können Geschwindigkeits-Fanatiker wieder auf Bestzeiten-Jagd gehen. 92,8 Prozent der Leser sind bereits alte *Mario Kart*-Veteranen, die restlichen 7,2 Prozent der Umfrageteilnehmer sind Funracer-Neulinge. Die vorbildliche Mehrspieler-Ausstattung erlaubt nicht nur kabellose Offline-Rennen, sondern via Internet auch zum ersten Mal überhaupt offizielle Duelle mit *Mario Kart*-Fans in aller Welt. Mit 54,8 Prozent hat bereits über die Hälfte aller *MK*-DS-Besitzer und Umfrageteilnehmer im Internet den DS-Überflieger gespielt. 39,6 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser haben die *Mario Kart*-Online-Erfahrung noch nicht gemacht, sind aber sehr gespannt darauf und möchten den Online-Modus unbedingt mal ausprobieren. 5,6 Prozent aller Umfragebeteiligten haben keinerlei Verlangen, sich mit anderen *Mario Kart*-Spielern im Internet zu messen. Über die Gründe lassen sich nur Mutmaßungen anstellen. Vielleicht hat die Streckenbeschränkung von 20 Kursen für den Online-Betrieb etwas damit zu tun. Betrachtet man die Auswertung dieser Frage, sieht man, dass tatsächlich mit 46,1 Prozent die Mehrheit aller Umfrageteilnehmer etwas enttäuscht ist. 42 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser haben mit dieser Limitierung kein Problem. 11,9 Prozent aller Umfragebeteiligten ist die Beschränkung auf 20 Strecken im Online-Modus völlig egal – sie spielen am liebsten offline.

INFO EURE MEINUNG

Welcher *Mario Kart*-Titel ist für dich persönlich der beste?

Super Mario Kart (SNES)	8,1%
Mario Kart 64 (N64)	11,2%
Mario Kart: Super Circuit (GBA)	1,0%
Mario Kart: Double Dash!! (GC)	30,0%
Mario Kart DS (DS)	49,7%

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Mario Smash Football

Die Pilzkicker machen den Bolzplatz unsicher.

Seit Mitte November ist Nintendos Fußball-Team auf euren GameCubes auf Hattrick-Jagd. Unser Test hat gezeigt, dass der Funsport-Titel viel Potenzial hat. Die wahre Stärke allerdings liegt im Mehrspieler-Modus. Wir wollen nun von euch wissen, wie euch persönlich die Fun-Kickerei gefällt.

Nutzt unsere Feedback-Umfrage auf www.n-zone.de oder das Zeugnis auf Seite 95, um uns mitzuteilen, was ihr von *Mario Smash Football* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

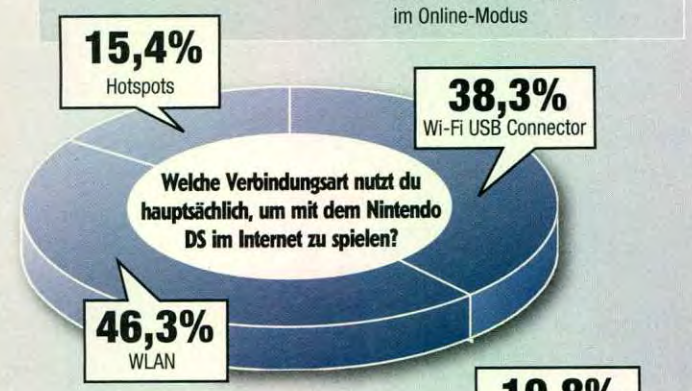
Was hältst du davon, dass im Spiel zur Hälfte neue und alte Strecken enthalten sind?

Man kann diesen Schritt der Entwickler vielleicht als einen kleinen Anflug von Faulheit ansehen, oder einfach als genialen Schachzug. Letzteres denken übrigens auch 84,8 Prozent aller Umfrageteilnehmer. Mit überwiegend gemischten Gefühlen haben 13,7 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser diese Tatsache festgestellt. Lediglich 1,5 Prozent aller N-ZONE-Umfrageteilnehmer finden das total panne.

Was wünschst du dir für zukünftige *Mario Kart*-Spiele?

Bei dieser Frage hattet ihr die Möglichkeit, ohne Vorgaben selbst eine Antwort zu schreiben. Hier seht ihr eine Auswahl

- Battle-Modus auch online spielbar
- Einen verbesserten Online-Modus
- Mehr Strecken im Online-Modus
- Mehr Fahrer im Online-Modus
- Mikrofon-Unterstützung im Online-Modus



N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

WWW.N-ZONE.DE

N-ZONE IM INTERNET!

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über *Mario Kart DS*

bigN-Fan — AW: N-ZONE-Feedback Mario Kart DS - Eure Meinung ist gefragt.

Rang:
Anmeldedatum: 19.12.04
Keine Autorenpunkte
Datum: 09.12.05 15:25

Mario Kart DS ist das beste Rennspiel, was bis jetzt auf dem DS erhältlich ist! Neben genialer Grafik und dem üblichen, aber trotzdem sehr guten Spielprinzip (das erste Prinzip, dass Mädchen aus meiner Klasse zum Zocken verleiten konnte...) gibt es auch noch einen Online-Modus...
Dieser ist aber auch Hauptkritikpunkt, Gegner werden ausgelost man kann kurz vor einer Niederlage einfach aussteigen , es sind nicht alle Strecken fahrbar, die komplizierte Einwahl und Inbetriebnahme per Home-Hotspot...
Ich weiß, dass Nintendo dieses Spiel als Online-Flaggschiff benutzen will, aber etwas mehr Feinschliff wäre echt noch drin gewesen...
Trotzdem ein absolut geiles Spiel

mfG bigN-Fan

Wir sind eben viel schneller: Während andere noch gähnen, schlafen wir schon!!!

FROHE WEIHNACHTEN!!!

Ihr mögt Kevin?? Nicht?? Dann klickt hier!!!

Weiterleiten Antworten

Winsib — AW: N-ZONE-Feedback Mario Kart DS - Eure Meinung ist gefragt.

Rang:
Anmeldedatum: 11.12.05
Datum: 11.12.05 19:55

Meiner Meinung nach ist Mario Kart DS der bisher beste Teil der Serie. Die Grafik ist für ein DS Spiel sehr gelungen, die Musik untermalt die typische Mario Kart Atmosphäre in einer passenden Weise, die Streckenauswahl weiß zu gefallen und die Fahrtechnik ist dank einer großen Auswahl an verschiedenen Fahrzeugen mit verschiedenen Eigenschaften und der Möglichkeit zu hüpfen und zu sliden perfektioniert worden. Der Onlinemodus macht sehr viel Spaß , allerdings mit einigen Einschränkungen. Das fehlende Punktesystem, durch das viele Fahrer bei einer drohenden Niederlage einfach das Spiel verlassen und der fehlende Battle-Modus trüben die Freude ein wenig. Dennoch macht es unglaublich viel Spaß endlich mit Freunden spielen zu können, die viele Kilometer entfernt wohnen und sich mit Leuten aus aller Welt zu messen. Ein Spiel, das man nicht verpassen sollte.

Weiterleiten Antworten

Was hältst du von den beiden neuen Extras?

Die Streckenauswahl kann schon durch eine stattliche Anzahl an Neuzugängen glänzen. Auf Item-Seite verzeichneten wir zwei Neukreationen: einen Tintenfisch und eine Kanonenkugel. 10,2 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser haben im Meeresbewohner ihren Favoriten gefunden. 31,6 Prozent aller Umfrageteilnehmer geben der Kanonenkugel den Vorzug. 55,1 aller Umfragebeteiligten finden beide Items sehr gut. Abgeschlagene 3,1 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser können weder mit dem Tintenfisch noch mit der Kanonenkugel etwas anfangen.

INFO EURE MEINUNG

Welche ist deine Lieblingsstrecke des Nitro-Grand-Prix?

Piazzale Delfino	14,8%
Bowsers Festung	10,2%
Waluigi-Flipper	9,7%
Regenbogen-Boulevard	8,7%
Ticktack-Trauma	8,7%
Luigi's Mansion	8,2%
DK Alpen	7,7%
Fliegende Festung	6,6%
Wario-Arena	6,1%
Yoshi-Kaskaden	5,6%
Sonstige	13,7%

INFO EURE MEINUNG

Welche ist deine Lieblingsstrecke des Retro-Grand-Prix?

GCN Baby-Park	19,6%
N64 Kuhmuh-Farm	18,6%
GCN Yoshis Piste	13,9%
N64 Schoko-Sumpf	8,3%
N64 Spukpfad	8,2%
SNES Marios Piste 1	7,2%
GBA Bowsers Festung 2	5,7%
GCN Luigis Piste	4,6%
GCN Pilz-Brücke	3,6%
GBA Wolkenpiste	3,6%
Sonstige	6,7%

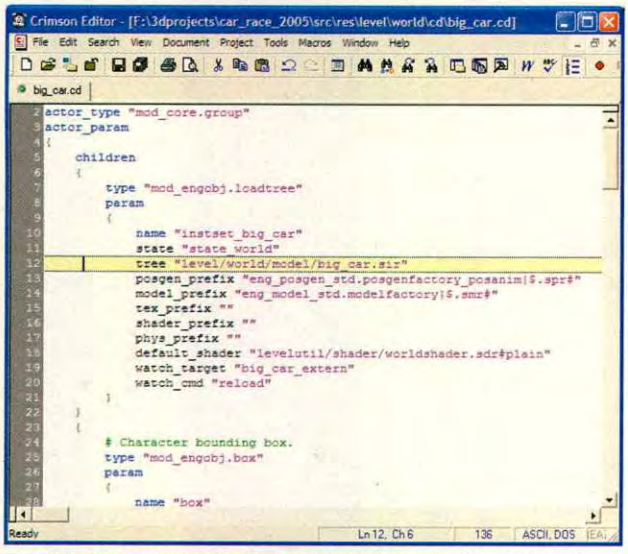
BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

~~Teil 1: Concept Artist~~
~~Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist~~
Teil 3: Programmierer
Teil 4: Tester
Teil 5: Audio-Spezialist
Teil 6: Producer
Teil 7: Marketing-Manager/ PR-Manager

EINGEBAUT So sieht es dann im Spiel aus. Unten seht ihr noch das Debug-Menü eingeblendet, in dem wertvolle Informationen für den Programmierer stehen.

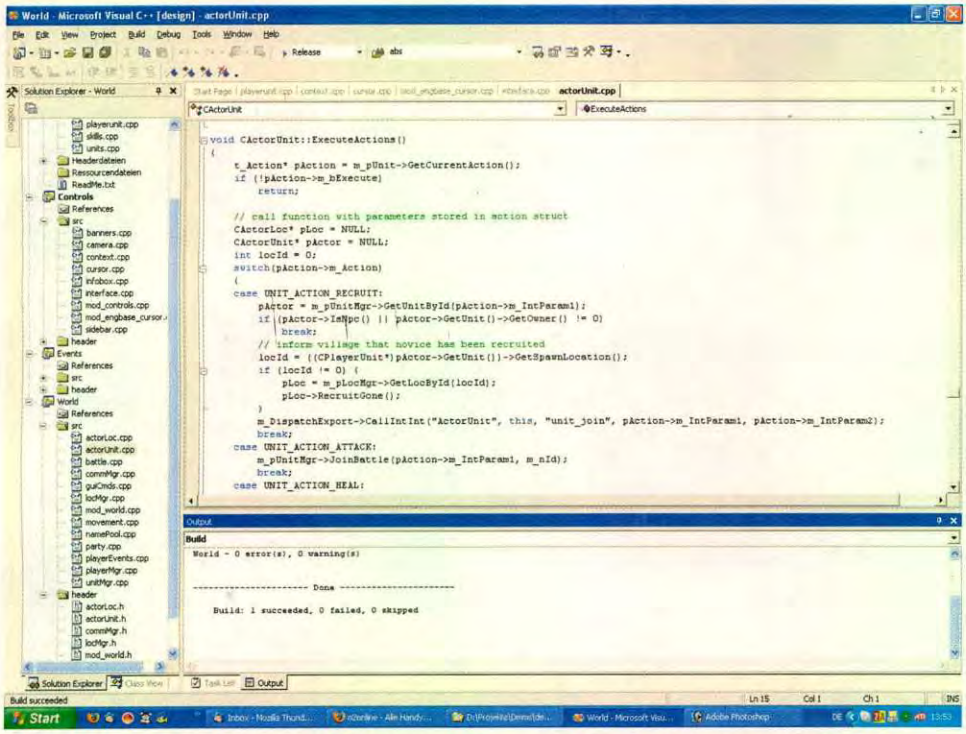


MODULE Hier seht ihr eine Skriptsprache. Diese funktioniert nach dem Baukastenprinzip. Der Programmierer setzt die einzelnen Programmbestandteile, so wie es gebraucht wird, zusammen.

Diesen Monat kommen wir zu einer zentralen Gestalt für die Spieleentstehung: dem Programmierer. Wir reden hier aber nicht über den reinen Informatiker, den so genannten Entwickler, der in Programmiersprachen wie C++ zu Hause ist, Engines und Skriptsprachen entwickelt. Vielmehr reden wir hier ganz speziell über den Programmierer von Computer- und Videospielen, denn es macht einen gehörigen Unterschied, ob man Programmierer bei Siemens oder im Spielebereich ist. „Der Programmierer im Games-Bereich muss viel mehr können als ein normaler Programmierer. Deshalb könnte der Programmierer aus dem Games-Bereich ohne weiteres auch woanders arbeiten", sagt Markus Pansegrau, Dozent an der Mediadesign-Hochschule.

ZENTRALE PERSON

Der Programmierer im Games-Bereich ist die zentrale Figur bei der Entstehung eines Spiels. Er ist dafür zuständig, die Welt mit Leben zu erfüllen, Animationen in Gang zu bringen und Charaktere laufen zu lassen. Er darf, entgegen der allgemeinen Vorstellung, kein introvertierter Mensch sein, sondern muss aktiv mit allen Kollegen kommunizieren. „Es ist für einen Programmierer in der Spieleentwicklung unglaublich wichtig, dass er den Leveldesigner versteht und warum dieser den Level so aufgebaut hat. Er



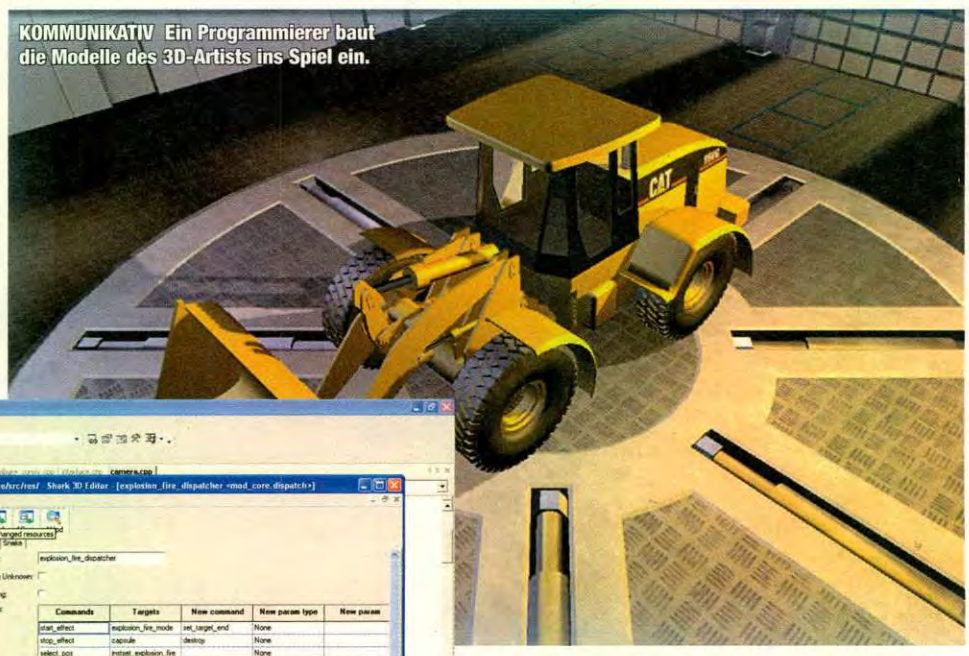
KOMPLEX **Mit C++ erarbeiten Entwickler Skriptsprachen und Engines, die hinter dem Spiel stehen.**

muss mit dem Sound-Designer reden, wenn es darum geht, bestimmte Toneffekte ins Spiel zu integrieren. Und er muss mit dem 3D-Artist sprechen, wenn das 3D-Modell nicht so ohne weiteres ins Spiel eingebaut werden kann. Kommunikation ist für den Programmierer unglaublich wichtig", erklärt Markus Pansegrau. Doch es ist für den Programmierer nicht nur wichtig, dass er sich austauschen und ausdrücken kann, er muss auch lernfähig sein. „Er muss regelmäßig seinen Horizont erweitern und sich schnell in verschiedene Skriptsprachen einarbeiten können. Es kann passieren, dass er es in jedem Projekt mit einer anderen Skriptsprache zu tun hat", sagt der Dozent. Skriptsprachen sind Programmiersprachen, die nach dem Baukastenprinzip funktionieren. Hier müssen die verschiedenen Programmbauteile, wie zum Beispiel die Ansteuerung einer Animation oder das Abspielen eines Sounds, richtig kombiniert werden.

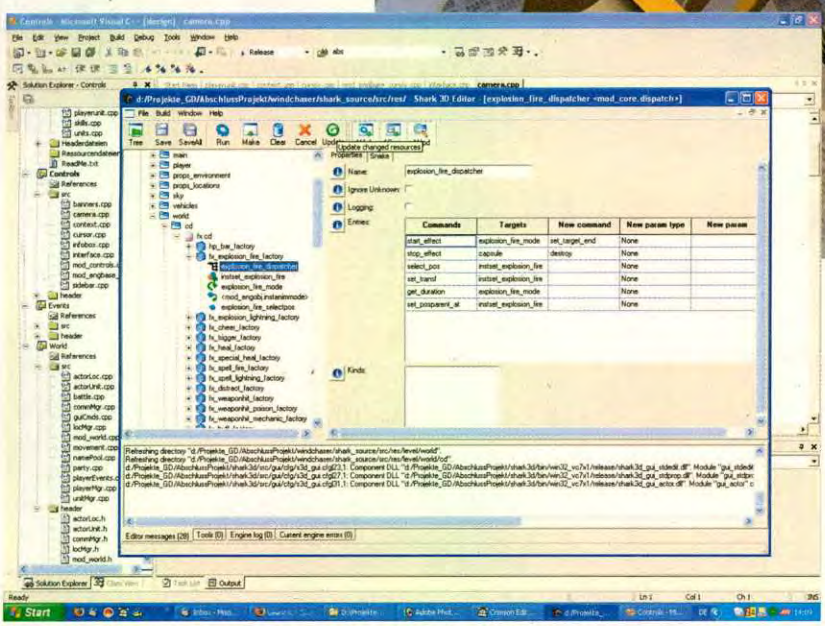
GUTE BERUFSCHANCEN

Natürlich sollte sich der Programmierer schon in frühen Jahren für Informatik begeistern. „Programmierer wird man, wenn man sich für Informatik interessiert, aber auch für andere Sachen offen ist und sich über den Horizont eines Informatikers hinaus in Medien bildet", sagt Markus Pansegrau. „Man sollte am besten Mediendesign, einen informatiklastigen Ingenieursstudiengang oder Gamedesign studieren. Wer Gamedesign studiert, ist ideal auf den Beruf des Programmierers in der Gamesbranche vorbereitet, da hier gezielt auf die Anforderungen eingegangen wird", erzählt Markus Pansegrau. Programmierer können sowohl freiberuflich als auch in Festanstellung beschäftigt sein. Die Berufsaussichten für Programmierer sind überdurchschnittlich hoch.

FABIAN SLUGA



KOMMUNIKATIV **Ein Programmierer baut die Modelle des 3D-Artists ins Spiel ein.**



STRUKTURIERT **Ein Editor der Gamedesign-Studenten der Mediadesign-Hochschule.**

INFO **AUSBILDUNGEN**

Kontaktadressen

Wer sich für einen Beruf in der Videospielbranche interessiert, sollte auf folgende Internetseiten schauen:

Games Academy:
www.gamesacademy.de

Mediadesign-Hochschule:
www.mediadesign.de/gd.php

CHEATS & CODES

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Batman Begins	08/05
Donkey Konga 2	08/05 / 09/05
Enter the Matrix	01/06
Fantastic Four	10/05
Hulk: Ultimate Destruction	12/05
Killer 7	10/05 / 11/05
LEGO Star Wars	01/06
NBA Live 06	12/05
Mario Golf: Toadstool Tour	08/05
Mario Kart Double Dash!!	11/05 / 12/05
Mario Party 6	09/05
Mario Superstar Baseball	01/06
Pac-Man World 2	01/06
Shrek SuperSlam	01/06
Spider-Man 2	11/05
SSX 3	01/06
SSX on Tour	01/06
True Crime: Streets of L.A.	10/05
Turok Evolution	01/06
Viewtiful Joe	09/05
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	12/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
Castlevania – Aria of Sorrow	12/05
Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer	09/05
Garfield	10/05
Glory Days – The Essence of War	12/05
Wario Ware Twisted!	09/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
GoldenEye: Rogue Agent	08/05
Meteos	10/05
Nanostray	11/05
Need for Speed Underground 2	08/05
Nintendogs	12/05
Pac Pix	09/05
Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	08/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

BÄRENSTARK Alle Charaktere verfügen im Nu über Level 99.

X-Men Legends II

CHEATS Alles neu bei den Superhelden

Der Superhelden-Mix aus Beat 'em Up und Rollenspiel ist richtig klasse. Wer allerdings nicht lange warten möchte, um alle Charaktere und Fähigkeiten freizuschalten, bedient sich ganz einfach unserer Cheats:

Gebt im Team-Management-Bildschirm folgende Codes ein:

ALLE CHARAKTERE FREISCHALTEN
→, ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, Start

ALLE FÄHIGKEITEN FREISCHALTEN
←, →, ←, →, ↓, ↑, Start

ALLE CHARAKTERE HABEN LEVEL 99
↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ←, →, Start

Gebt im Pause-Menü folgenden Code ein:

UNENDLICH EXTREME-MÜNZEN
←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, Start

PRAKTISCH Alle Charaktere und alle Fähigkeiten stehen zur Verfügung.

Shrek SuperSlam

CHEATS Herausforderungen und Pizza

MEGA-CHALLENGES Mit unserem Cheat habt ihr Zugang zu allen Turnieren.

Die witzige Prügelei um Shrek, Esel, Pfefferkuchenmann und den gestiefelten Kater macht besonders mit mehreren Spielern viel Spaß. Wir haben für euch einen neuen Mehrspieler-Modus, alle Herausforderungen und eine ganz besondere Aufgabe parat. Dazu müsst ihr im Titelbildschirm folgende Tastenkombinationen ein:

TONYS PIZZA-CHALLENGE 1 FREISCHALTEN
↑, ↑, Y, Y, →, →, X, X, ↓, ↓, L, R, ←, ←, B, B, L, R

TONYS PIZZA-CHALLENGE 2 FREISCHALTEN
X, X, B, B, R, R, ←, ←, L, L

TONYS PIZZA-CHALLENGE 3 FREISCHALTEN
↓, ↓, →, X, ↑, Y, ←, B, L, L

SLAMSCHLACHT IM MEHRSPIELER-MODUS FREISCHALTEN
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Y, B, B, L, R

ALLE HERAUSFORDERUNGEN FREISCHALTEN
Y, Y, Y, X, X, X, Y, B, X, B, B, B, ↑, unten, ←, →, L, R

N-ZONE CLASSIC CHEATS

Donkey Kong Country 2

CHEATS Levelanwahl

Ihr versucht gerade, den armen Donkey Kong aus King K. Rools Fängen zu befreien? Dann habt ihr mittlerweile sicher festgestellt, dass einige der insgesamt 38 Levels ziemlich haarig sind, oder?! Aber keine Angst, wir helfen euch weiter. Wer befürchtet, deshalb etwas zu verpassen, dem kommen diese Codes sicher sehr gelegen. Viel Spaß!

ALLE LEVELS FREISCHALTEN:
FREEDOM

KEINE DK-FÄSSER IM SPIEL:
WELLARD

KEINE DK- UND CHECKPOINT-FÄSSER IM SPIEL:
ROCKARD

JUKEBOX-ZUGRIFF:
ONETIME

CREDITS:
KREDITS

MIT 10 BANANEN-MÜNZEN BEGINNEN:
RICHMAN

MIT 50 BANANEN-MÜNZEN BEGINNEN:
WELLRICH

MIT 15 LEBEN BEGINNEN:
HELPME

MIT 55 LEBEN BEGINNEN:

Need for Speed: Most Wanted

CHEATS Herausforderung des Burgers

Einfach mal vom Gaspedal gehen, an den Straßenrand fahren und den kleinen Hunger stillen! Nicht nur in Filmen ist „Product Placement" mittlerweile an der Tagesordnung, auch in Videospielen zeigt sich dieser Trend. Da ist es nicht weiter verwunderlich, dass in *Need for Speed: Most Wanted* eine bekannte Fast-Food-Kette neben ihrer optischen Präsenz auch Namensgeber für eine Herausforderung ist. Schaut beim Start doch mal nach rechts!

Wenn auf dem Bildschirm „**Drücke Start**" erscheint, gebt ihr anschließend folgende Tastenkombination ein:

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →

Schon erhaltet ihr die „**Burger King**"-Herausforderung!

RICHTIG Wenn der Cheat richtig eingegeben wird, erscheint diese Meldung.

BLICKFANG Da läuft einem schon beim Start das Wasser im Mund zusammen.

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Super Mario Sunshine

[m]
RK66-GG3N-RPY68
AJ5C-C14A-GW16B

99 Leben
760A-XVK5-BB4W3
7KGM-4JWG-CTDNK

Unbegrenzte Energie
4516-MMKT-7V7WZ
NRFY-7JDC-NZXFW

Unendlich Wasser
6W4H-G3PJ-BV3HP
BUHV-9CDC-69F8A
G3PE-RNM4-TWM23

Alle Levels
31ZA-3R07-CH0EC
E8EP-6EHF-X4V1P
51HR-9PJ9-CTK06

Alle Shines
UKEW-N2Z5-88NUN
M7TM-H458-KVCTX
77ME-26VR-KPBRP
FVJ7-JEQM-HVQ44

Metroid Prime

[m]
0TZA-TQMF-XY6MB
4GEF-YRJ6-9BCJC
B33T-BJ8E-DAKUM
VUYB-0ECB-P3CUH
E9FZ-A3QA-YCERP
UWAR-ZVWJ-9MQ3A
A1EN-R5CT-9AYTP
ECZQ-827T-WUCPE
E9FZ-A3QA-YCERP

Unbegrenzte Energie
11E8-Z4FM-47XR0
999D-Z5J1-Q08NW

Unendlich Raketen
KBAR-32F9-643VJ
X0QU-WCU2-X6GGR
EU7Z-X40A-WRB1H

Unendlich Powerbälle
XFYM-78VN-NPJ0D
FMK8-R9AJ-RM1XK

Leser fragen, N-ZONE hilft

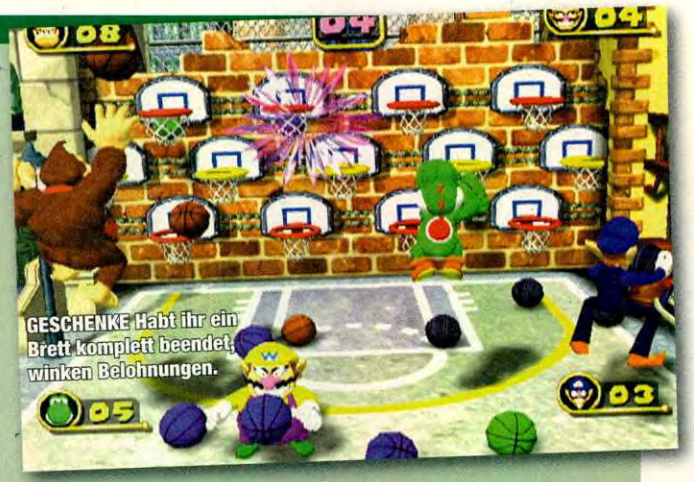
Fast täglich flattern in der Redaktion Leserbriefe herein oder landen E-Mails in unserem Postfach, die sich auf konkrete Probleme in Spielen beziehen. Wir stehen euch mit Rat und Tat zur Seite und werden hier in Zukunft die meistgestellten Fragen beantworten. Ihr kommt beim letzten Endgegner in *Castlevania – Dawn of Sorrow* nicht vorbei oder schafft es nicht, alle Strecken in *Mario Kart: Super Circuit* freizuschalten? Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

MARIO PARTY 4

Sehr geehrte Damen und Herren,
wenn man in *Mario Party 4* die verschiedenen Bretter und das Minispiel des Brettleiters gewinnt, bekommt man ein Geschenk. Da ich aber im Minispiel von Shy Guy nicht weiterkomme, bitte ich Sie um Rat: Mich würde interessieren, welches Geschenk man an welchem Brett bekommt?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN
SIMON WINZER, MÖNCHENGLADBACH

N-ZONE Hallo Simon,
als alte Partyhasen können wir natürlich weiterhelfen und listen dir gerne einige der unzähligen Geschenke auf, die man in *Mario Party 4* ergattern kann. Weiterhin viel Spaß beim Spielen und Feiern.



BOWSERS GESCHENKE:

BOWSERS VASE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Mario im Story-Modus Bowser besiegen.
BOWSERS FERNSEHER – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Luigi im Story-Modus Bowser besiegen.
BOWSERS UHR – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Wario im Story-Modus Bowser besiegen.
BOWSERS BILD – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Peach im Story-Modus Bowser besiegen.
BOWSERS LIGHT – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Yoshi im Story-Modus Bowser besiegen.

LUIGIS GESCHENKE:

LUIGIS PUPPE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Luigi im Story-Modus Koopa besiegen.
LUIGIS STUHL – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Luigi im Story-Modus Boo besiegen.

MARIOS GESCHENKE:

MARIOS PUPPE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Mario im Story-Modus Koopa besiegen.
MARIOS TISCH – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Mario im Story-Modus Shy Guy besiegen.
MARIOS FERNSEHER – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Mario im Story-Modus Gumba besiegen.
MARIOS SOFA – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Mario im Story-Modus Toad besiegen.

WARIOS GESCHENKE:

WARIOS HAMBURGER – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Wario im Story-Modus Boo besiegen.
WARIOS PUPPE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Wario im Story-Modus Koopa besiegen.

WALUIGIS GESCHENKE:

WALUIGIS PUPPE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du die Koopa-Troopa-Karte durchspielen und dann mit Waluigi das Koopa-Troopa-Minispiel im Story-Modus durchspielen.
WALUIGIS STUHL – Um das Geschenk zu bekommen, musst du die Boo-Karte durchspielen und dann mit Waluigi das Boo-Minispiel im Story-Modus durchspielen.
WALUIGIS KALENDER – Um das Geschenk zu bekommen, musst du die Toad-Karte durchspielen und dann mit Waluigi das Toad-Minispiel im Story-Modus durchspielen.

YOSHIS GESCHENKE

YOSHIS PUPPE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Yoshi im Story-Modus Koopa besiegen.
YOSHIS SCHUHE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Yoshi im Story-Modus Boo besiegen.
YOSHIS COMPUTER – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Yoshi im Story-Modus Gumba besiegen.
YOSHIS EI – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Yoshi im Story-Modus Toad besiegen.

DAISYS GESCHENKE

DAISYS PUPPE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Daisy im Story-Modus Koopa besiegen.
DAISYS TISCH – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Daisy im Story-Modus Shy Guy besiegen.
DAISYS BLUMEN – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Daisy im Story-Modus Gumba besiegen.
DAISYS BETT – Um das Geschenk zu bekommen, musst du Daisy im Story-Modus Toad besiegen.

DONKEY KONGS GESCHENKE

DONKEY KONGS FASS – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Donkey Kong im Story-Modus Toad besiegen.
DONKEY KONGS PUPPE – Um das Geschenk zu bekommen, musst du mit Donkey Kong im Story-Modus Koopa besiegen.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Hi N-ZONE-Team!
Ich brauch ganz dringend Hilfe bei *Tony Hawk's American Wasteland*. Wenn ich in Downtown Steve Williams beeindrucken soll, schaffe ich einfach den Nollie nicht. Die Trickbeschreibung ist zu ungenau. Stimmt es, dass ich den C-Stick zweimal nach oben drücken muss?

VIELEN DANK IM VORAUS,
ANDREAS STROBEL

N-ZONE Hallo Andreas,
natürlich können wir dir Hilfe anbieten, aber eigentlich hast du die Antwort schon selbst gegeben. Einen Nollie führst du durch, indem du den C-Stick zweimal schnell nach oben drückst und dich in Nollie-Position begibst. Das sollte eigentlich ausreichen, um Steve Williams zu beeindrucken. Viel Erfolg!

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Hallo N-ZONE,
wie besiege ich in dem Spiel *Final Fantasy: Crystal Chronicles* den Boss Conall Curach? Er macht sich immer unsichtbar! Ich wäre für jede Hilfe sehr dankbar.

LIEBEN GRUSS, MARION KLEINE-BÖRGER, BAD LAER

N-ZONE Hallo Marion,
das ist gar nicht so schwer! Dazu brauchst du nur Sanctus und der Geisterdrache ist schnell erledigt. Damit machst du den Drachen zuerst sichtbar. Danach wechselst du schnell die Position und schlägst mit einem Fokusangriff zu. Das machst du immer weiter, bis der Drache erledigt ist. Vergiss aber nicht, nach jedem Angriff die Position zu wechseln, damit dich sein Strahlenangriff und der Gifthauch nicht treffen.

Mario Kart DS

Der etwas andere Boxenstopp:
Ultimative Streckentipps
direkt von Lakitus Wölkchen!

nintendo Wi-Fi connection

Fragen & Antworten

Wie kann ich *Mario Kart DS* online spielen?
Dazu benötigt ihr prinzipiell nur euren DS sowie die *Mario Kart DS*-Cartridge. Unter www.nintendowifi.de („Hotspots finden") könnt ihr euch Wegbeschreibungen zu den über 5.500 Hotspots der T-Com anzeigen lassen – diese sind etwa an Bahnhöfen oder in Restaurants installiert. Wählt euch hier mit der Option „WFC-Vermittlung" aus dem Menü von *Mario Kart DS* ein, um eine Verbindung zur Wi-Fi-Connection herzustellen. Nun dürft ihr gegen zufällig ausgewählte Spieler aus dem eigenen Kontinent antreten, Fahrer aus aller Welt herausfordern, gegen registrierte Freunde fahren oder es mit gleichstarken Spielern aufnehmen. Simpler geht's wirklich nicht!

In meiner Nähe ist kein Hotspot installiert. Gibt es eine Alternative?
Kein Grund zu verzagen: Falls ihr keinen Hotspot ausfindig machen könnt oder zu Hause spielen möchtet, benötigt ihr entweder einen herkömmlichen WLAN-Router, den ihr beispielsweise für euren DSL-Internetzugang nutzt, oder den Nintendo Wi-Fi USB Connector, der im Handel für knapp 40 Euro erhältlich ist. Der Anschluss ist sehr simpel und erfordert nur in den seltensten Fällen technisches Know-how. Bei Problemen mit der Installation assistiert euch die Webseite www.nintendowifi.de, auf der neben einer hilfreichen Fehlersuche und Infos zu allen Online-Spielen auch Infos zur WLAN-Router-Konfiguration zu finden sind.

Ich möchte online nur gegen einen ganz bestimmten Freund antreten. Geht das?
Jein! Zwar könnt ihr bis zu 60 Freunde in eure Liste aufnehmen und mit dem Schlosssymbol festlegen, welche Freunde nicht gelöscht werden sollen, sobald ihr den 61. Freund registriert. Es ist aber nicht möglich, sich bestimmte Rivalen auszusuchen. So bleibt euch leider nur der Umweg, alle anderen Freunde zu löschen.

Wie werden die Teilnehmer bewertet?
Ein Rechenbeispiel: Ihr spielt gegen drei Rivalen und werdet Zweiter. In diesem Fall bekommt ihr zwei Siegpunkte gutgeschrieben, da ihr den Dritten und Vierten besiegt habt, und erhaltet einen Niederlagenpunkt, weil ihr gegen den Ersten verloren habt.

Seit einigen Wochen fliegen sie durchs Netzwerk: rote und grüne Panzer, Bananenschalen, Kugelwillis und viele andere Extras aus *Mario Kart DS*. Damit ihr euch gegen die immer stärker werdenden Konkurrenten aus aller Welt behaupten könnt und auch als Solospieler eine Chance gegen die Computerrivalen habt, präsentieren wir euch auf den folgenden Seiten jede Menge nützliche Streckentipps. 3... 2... 1... Go!

Allgemeine Tipps

Was hat es mit dem Windschatten auf sich?

Fahrt ihr einige Sekunden hinter einem Fahrer her, bekommt ihr einen Windstrom hinter dem Rivalen zu sehen. Schafft ihr es, die Distanz für weitere Sekunden zu halten, erscheint ein sternförmiges Symbol, das euch einen turbopilzartigen Schub verleiht. Zugegeben, es ist nicht gerade leicht, diese Technik in der Praxis anzuwenden, aber mit etwas Feingefühl könnt ihr so einen ordentlichen Zeitvorteil herausholen.

Was muss ich bei der Fahrerwahl beachten?

Ähnlich wie in den Vorgängern sind auch in *Mario Kart DS* die Fahrer in Gewichtsklassen untertetilt. Fliegengewichte wie Daisy, Toad, Prinzessin Peach oder Yoshi kommen zwar schnell auf Touren und sind darüber hinaus leicht zu steuern, erreichen dafür eine niedrigere Endgeschwindigkeit. Im Gegensatz dazu stehen die Schwergewichte Wario, Donkey Kong und Bowser, die ideal für kurvenarme Strecken ohne Besonderheiten im Streckendesign sind. Relativ ausgeglichen sind die Mittelgewichte Mario und Luigi: Mit ihrem einsteigerfreundlichen Lenkverhalten, der guten Beschleunigung und dem ordentlichen Endtempo stellen sie sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene eine sehr gute Wahl dar.

Jeder Grand Prix wird mit Zahlen und Sternen bewertet. Worauf kommt es an?

Wie bei *Mario Kart: Super Circuit* wird jedes Rennen, das ihr im Grand-Prix-Modus bestreitet, einer Beurteilung unterzogen. Dabei kommt es nicht nur auf die Platzierung auf den verschiedenen Strecken an, sondern auch auf die gefahrene Zeit, die wiederum von der Anzahl an Drifts abhängt. Um die begehrten drei Sterne zu erhalten, müsst ihr im Endergebnis 40 Punkte vorweisen und eine besonders gute Zeit gefahren sein.

Über manchen Fahrern im Online-Modus ist ein Stern zu sehen. Was bedeutet dieser?

Ist ein Stern im Fahrerbildschirm sichtbar, tretet ihr gerade gegen einen echten Profi an: Dieser hat in allen Grand Prix' mindestens einen Stern erreicht und außerdem auch alle Rennmissionen mit einem Stern absolviert.

INFO | FREISPIELBARE EXTRAS

Erkämpft euch die Auswahl!

Anfangs steht euch nur ein Bruchteil aller Fahrer und Karts zur Auswahl. Wir verraten euch, welche Extras ihr freischalten könnt.

50 ccm:
Nitro-Grand-Prix: Knochentrocken
Retro-Grand-Prix: Daisy

100 ccm:
Nitro-Grand-Prix: Ein neuer Kart pro Fahrer
Retro-Grand-Prix: Waluigi

150 ccm:
Nitro-Grand-Prix: R.O.B.
Sieben Karts pro Fahrer anwählbar

150 ccm (gespiegelt):
Nitro-Grand-Prix: Alle Karts anwählbar

Habt ihr in den **Rennmissionen** zudem jeweils einen oder mehr Sterne gesammelt, schaltet ihr Level 7 frei. Den **alternativen Titelbildschirm** bekommt ihr zu sehen, sobald ihr in allen Cups den Goldpokal gewinnt.

RENNMISSIONEN Gewinnt ihr in allen Rennen jeweils einen Stern, schaltet ihr Level 7 frei.

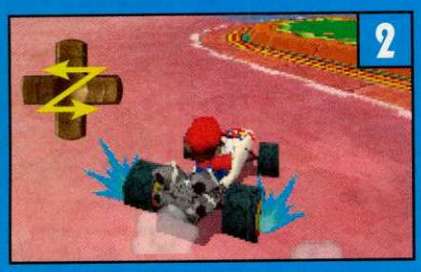
WINDSCHATTEN Haltet euch dicht hinter einem Fahrer, um kurzzeitig an Tempo zuzulegen.

GUMBA AUF 12 UHR! Das bedarf keiner Erklärung: Gumbas wird selbstverständlich ausgewichen!

INFO | WILLKOMMEN IM TRAININGSLAGER!

Kart-Crashkurs: Driften, aber richtig!

Driften will gelernt sein, doch Übung macht den Champion! Sobald ihr in eine Kurve einlenkt, haltet die rechte Schultertaste gedrückt, um zum Sprung anzusetzen und eine graue Rauchwolke hinter eurem Kart herzuziehen (1). Lenkt mit dem Steuerkreuz zweimal in die entgegengesetzte Richtung – an blauen Funken, die an eurem Reifen entstehen, erkennt ihr, dass ihr alles richtig gemacht habt (2). Wippt mit dem Digikreuz wiederholt nach links und rechts, bis sich rote Funken bilden (3). Lasst ihr jetzt die R-Taste los, macht ihr einen Satz nach vorne und gewinnt dadurch einen Vorsprung. Enorm wichtig ist diese Technik in engen Haarnadelkurven: Um ohne Geschwindigkeitsverlust in diese einlenken zu können, könnt ihr euren Kart sogar noch während des Drifts korrigieren. Ab der 150-ccm-Klasse sind Kurvendrifts ohnehin unentbehrlich – trainiert diese daher schon früh! Wendet die Drifttechnik auch auf den Geraden an, es lohnt sich!



Pilz-Cup

Achterpiste

1 Lenkt bereits früh ein und versucht, während des Driftens möglichst viele Boosts herauszufahren – vier Turbos pro Kurve sind eine sehr gute Leistung!
2 Setzt auf der Geraden eure Pilze ein, aber verschwendet sie nicht. Pro Runde im Zeitfahren-Modus ist ein Pilz optimal. Im Grand-Prix-Modus könnt ihr euch auf dem langen Streckenabschnitt zudem den Windschatten eurer Rivalen zunutze machen.
3 Schlittert erneut eng in die Kurve, um keinen Umweg zu fahren.

Entwickler-Highscore
❑ 1:36:481 Rekord gebrochen?

Lakitu meint:
Das Rennfahrerleben kann ganz schön trist sein. Damit die anderen Fahrer etwas zum Staunen haben, klebt euch doch einfach ein selbst gemaltes Symbol auf euer Fahrzeugheck. N-ZONE-Redakteure erkenne ich übrigens auf den ersten Blick anhand dieses schmucken Logos:

Yoshi-Kaskaden

1 Fahrt bei der ersten Streckenabzweigung nach rechts und biegt in den Wasserfall ein. Achtet darauf, nicht zu weit unten zu fahren, da ihr sonst in den Abgrund getrieben werdet.
2 Durch die unterschiedliche Breite der Wasserfälle müsst ihr hier oben entlangfahren, sofern ihr keinen Pilz oder Stern zur Verfügung habt.
3 Bei der dritten Gabelung dürft ihr wieder unten entlangfahren. Vergesst aber auf keinen Fall, oben die Beschleunigungsstreifen zu überfahren.

Entwickler-Highscore
❑ 0:57:677 Rekord gebrochen?

Der Karosse tut's bestimmt nicht gut, aber das hindert Wario nicht daran, quer durch den Wasserfall zu fahren. Die Abkürzung lohnt sich richtig!

Cheep-Cheep-Strand

1 Achtet auf den Wasserpegel und fahrt so eng wie möglich am Ufer entlang, ohne von Fischen und Krabben erwischt zu werden. Korrigiert eure Driftrichtung, wenn die Flut kommt.
2 Auch im folgenden Streckenabschnitt kommen die Gezeiten zum Tragen: Fahrt bei Ebbe einfach an den Schanzen vorbei, um den verlangsamenden Sprung einzusparen.
3 In den vielen kleinen Kurven kurz vorm Ziel kommt es auf jeden Drift entscheidend an.

Entwickler-Highscore
❑ 1:43:654 Rekord gebrochen?

Das waren noch Zeiten auf dem N64, als Koopas den Strand für sich gepachtet hatten: Nun bevölkern Cheep-Cheeps die Piste!

Luigi's Mansion

1 Die Kurven im Treppenhaus sind sehr eng, sodass mehrere Drifts beinahe unmöglich sind. Günstiger ist es, die Taste gedrückt zu halten und nur ein einziges Mal rund um den Korridor zu driften.
2 Die braune Schlammgrütze verlangsamt euer Kart ungemein. Haltet euch für diesen Streckenabschnitt daher (Power-)Pilze und Sterne zurück und nutzt jede Gelegenheit für Drifts.
3 Haltet euch nach dem Tunnel links, um über den Morast abzukürzen.

Entwickler-Highscore
❑ 1:59:357 Rekord gebrochen?

Nicht Geister, sondern umhermarschierende Bäume machen Toad zu schaffen. Vielleicht hätte es Luigi auch mal mit Driften versuchen müssen!

Blumen-Cup

Glühheiße Wüste

1 Fahrt gleich zu Beginn an der Pyramide links vorbei, sofern ihr einen Pilz oder Stern zur Verfügung habt. Landet ihr zur richtigen Zeit auf der Strecke, spart ihr viel Zeit ein.
2 Kürzt bei den schlangenförmigen Kurven ab, indem ihr mit einem Turbo-Item quer über den Hügel brettert. Solltet ihr zu weit hoch fahren, trägt euch Lakitu wieder auf die Rennpiste zurück – das ist zeitraubend!
3 Nicht mit dem Feuer spielen: Haltet euch von den Feuerfunken fern!

Entwickler-Highscore
❑ 1:31:262 Rekord gebrochen?

Wer erkennt in diesem Kurs die Anspielung auf *Super Mario Bros. 3* (NES)? Kleiner Tipp: Schaut beim Start in den Himmel!

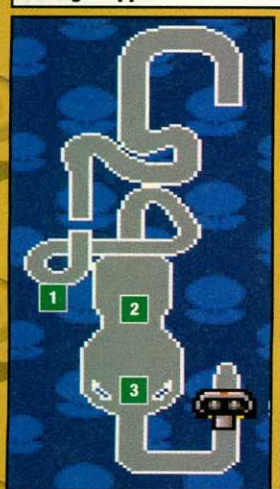
Piazzale Delphino

1 Biegt direkt nach den Item-Boxen in der Innenstadt nach links ein und fahrt auf das Geländer zu. Setzt am Ende einen Pilz ein und rast auf den Steg – eine schwierige Abkürzung!
2 Ist euch der Sprung zu riskant, biegt nach rechts in die Häuserschluchten ein und rast mit einem Stern oder einem Pilz durch den Schlamm.
3 In den Kisten am Hafen kommen wertvolle Pilze zum Vorschein, wenn ihr dagegen fahrt. Manchmal findet ihr aber auch nur Bananenschalen darin!

Entwickler-Highscore
❑ 1:54:601 Rekord gebrochen?

Donkey, du hast die Wahl: Entweder mit Karacho auf den Steg heizen und in den Kisten Pilze abgreifen oder an den Häusern hindurchdüsen!

Waluigi-Flipper



1 Es ist sehr schwierig, den Bogen mit nur einem Drift zu umfahren – besonders dann, wenn ihr in höheren Kubikklassen unterwegs seid. Macht daher oft vom Sprung Gebrauch, um nicht an den Streckenrand zu stoßen.
2 Fahrt mittig über den Flippertisch hinweg und weicht den umherrollenden Kugeln aus.
3 Nehmt ihr hier den äußeren Weg, lauft ihr Gefahr, an den beiden Flippern anzuecken. Passt deshalb hier besonders auf!

Entwickler-Highscore
❑ 2:23:288 Rekord gebrochen?

Wir rufen Flipper, Flipper: Lasst euch nicht von der überdimensionalen Kugel erwischen. Und immer alle Beschleunigungsstreifen ausnutzen!

Pilz-Pass

1 Auch auf diesem Kurs sind enge Haarnadeldrifts das A und O. Versucht, bereits in der ersten Kurve mindestens drei Turbos herauszufahren und schlittert währenddessen gekonnt an den Fahrzeugen vorbei.
2 Fahrt auch in den weiteren Kurven mit Weitblick und korrigiert gegebenenfalls eure Driftrichtung, sobald ihr einen Wagen auf euch zusteuern seht. Die Devise lautet: Bloß nicht auf die Bremse treten, sondern im Takt des Verkehrs driften!

Entwickler-Highscore
❑ 2:05:123 Rekord gebrochen?

Lakitu meint:
Schont die Umwelt und produziert keine unnötigen Abgase!
Um beim Start die Reifen nicht qualmen zu lassen, müsst ihr im richtigen Moment aufs Gaspedal treten. Und der ist genau dann gekommen, wenn die Ziffer „2" auf dem Bildschirm langsam verschwindet. Vielleicht sollte sich Schumi diesen Trick mal wieder in Erinnerung rufen?!

Stern-Cup

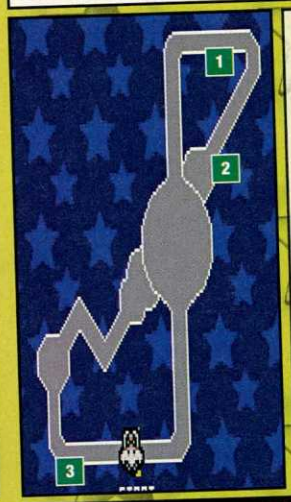
DK Alpin

1 Driftet schon frühzeitig im Iglu, um beim Herausfahren nicht an den Schneemann zu stoßen.
2 Abkürzung mit Item: Habt ihr einen Pilz oder einen Stern parat, fahrt an dieser Stelle nicht die Straße entlang, sondern kürzt über den Hügel ab. Auf der Oberseite findet ihr zudem eine nützliche Item-Box!
3 Ein Kniff für Profis: Fahrt auf der Zielkurve nicht brav um die Schneemänner herum, sondern driftet zwischen ihnen hindurch. Schwierig!

Entwickler-Highscore
❑ 2:14:607 Rekord gebrochen?

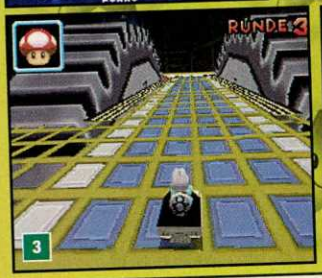
Wario hat's drauf: Nicht nur heizt er mitten durch den karthohen Schnee. Am Ende weicht er sogar galant den Schneemännern aus. Ein Vollprofi!

Ticktack-Trauma



1 „Achte auf das Pendel" war nicht nur eine Aufgabe in *Super Mario 64*. Haltet euch auch hier an den Rat!
2 Prägt euch die Drehrichtung der flachen Zahnräder genau ein und fahrt im Slalom eng an den bunten Säulen entlang – einmal links, einmal rechts! Vorsicht: Nicht anstoßen!
3 Nutzt die sich drehenden Zahnräder auf der Zielgeraden für eine Abkürzung: In der ersten und dritten Runde geht es rechts hinauf, in der zweiten Runde aufs linke Zahnrad.

Entwickler-Highscore
❑ 1:54:903 Rekord gebrochen?



Eine Strecke, die viele Highscorejäger zur Verzweiflung brachte: Die Zahnräder spielen beim Rekordbruch übrigens eine große Rolle.

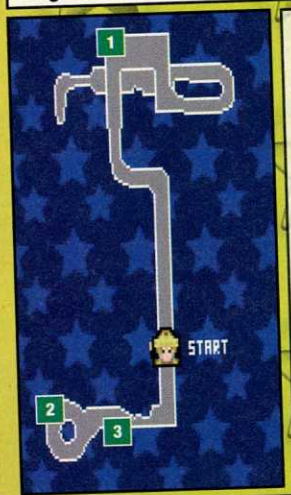
Marios Piste

1 Eine äußerst kurvenreiche Strecke mit wenigen Möglichkeiten zum Abkürzen: Ihr könnt zumindest versuchen, mit einem Pilz, Turbopilz oder Stern quer durch die Wiese zu fahren und dadurch Zeit zu sparen.
2 Achtung, hier bevölkern Piranha-Pflanzen den Pistenrand – ausweichen!
3 Nutzt kurz vorm Ziel einen engen Kurvendrift, um nicht in letzter Sekunde von euren Rivalen eingeholt zu werden.

Entwickler-Highscore
❑ 1:56:533 Rekord gebrochen?

Lakitu meint:
Kennt ihr das? Ihr liegt in Führung und werdet von einem blauen Panzer verfolgt. Plötzlich fällt ihr durch eine Bananenschale auf den zweiten Platz zurück, und trotzdem erwischt euch der zielsuchende Stachelpanzer? „Schicksal des Raserlebens" nenne ich das und kann mir nur selten ein Lachen verkneifen, hehe! Aber lasst euch beruhigen: Es geschieht allen anderen genauso!

Fliegende Festung



1 Lasst die Maulwürfe in Frieden!
2 Im Schlossinneren kommt ihr nicht mit einem einzigen Drift um den Turm herum – insbesondere dann nicht, wenn ihr in der 150-ccm-Klasse fahrt. Wendet daher mehrere Male den Sprung an, um nicht mit der Pistenbegrenzung zu kollidieren.
3 Auf der zweiten Geraden kurz vorm Ziel könnt ihr versuchen, Konkurrenten in den Abgrund zu drängen. Das schafft zwar keine Freunde, ist aber äußerst effektiv!

Entwickler-Highscore
❑ 2:07:748 Rekord gebrochen?

Monty Maulwurf hat ein Anrecht auf ungestörte Buddelei im Schiffsboden. Dass die Kanonen Vorfahrt haben, dürfte für Peach ebenfalls klar sein.

Spezial-Cup

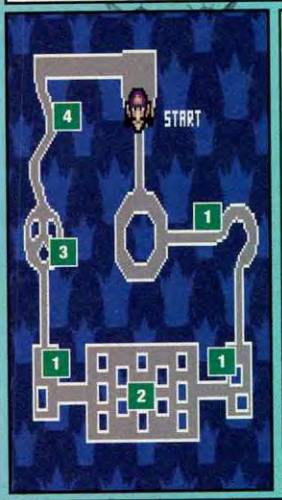
Wario-Arena

1 Fahrt ohne größere Lenkbewegungen an den Hügeln vorbei und passt auf die Feuerfunken auf. Drifts sind in diesem kurvenreichen Abschnitt sehr riskant und führen euch häufig in den Schlamm.
2 Fahrt hier über den unteren Beschleunigungsstreifen, vermeidet es dann aber, hastig nach links auszuscheren. Konzentriert euch stattdessen darauf, den oberen Streifen zu erwischen.
3 Nutzt die enge Kurve, um mit vielen Drifts nach vorne zu flitzen.

Entwickler-Highscore
❑ 2:14:868 Rekord gebrochen?

Im *Wario Stadium* (N64) konnte man durch einen Trick eine Rundenzeit von 4 Sekunden einfahren. Das hätte Knochentrocken auch gern erlebt!

Peachs Schlossgarten



1 An diesen Stellen könnt ihr mit einem Pilz oder Stern durch die Blumenbeete abkürzen. Passt aber auf, dass ihr nicht frontal an den Wegweiser brettert!
2 Fahrt hier ganz sourverän mittig durch das Gebilde hindurch. Meidet hastige Lenkmanöver!
3 Entscheidet euch entweder für die linke oder rechte Abzweigung und driftet hindurch.
4 Monty Maulwurf sagt's noch einmal in aller Deutlichkeit: NICHT STÖREN!

Entwickler-Highscore
❑ 1:52:989 Rekord gebrochen?

Lakitu meint:
Ein Appell an alle Online-Raser: Was man beginnt, das führt man gefälligst auch zu Ende! Notorische Spielabbrecher und Mit-leerem-Akku-Zocker sind in der Szene ohnehin verpönt. Also: Finger weg vom Power-Knopf während eines Turniers. Vier Rennen am Stück sind nun wirklich nicht zu viel verlangt. Aufs Örtchen kann man schließlich auch nach dem Fahren!

Bowsers Festung

1 Eine zeitsparende Abkürzung: Haltet euch auf dem Drehteller nicht links, sondern biegt rechts in den Korridor ab. Dadurch verschafft ihr euch einen guten Vorsprung!
2 Und raus bist du: Versucht auf der Walze, Rivalen durch Anrempeln in den Abgrund zu drängen! Mit schweren Fahrern wie Bowser, Donkey Kong oder Wario funktioniert dies natürlich am besten.
3 Wie so häufig gilt: Am Ende nochmal ordentlich driften!

Entwickler-Highscore
❑ 2:19:661 Rekord gebrochen?

Während R.O.B. den Abgang macht, hat Mario den Dreh raus: Er nimmt auf dem Drehteller die rechte Abzweigung und saust damit allen davon.

Regenbogen-Boulevard

1 Heimtückisch: Platziert auf dem Korkenzieher-Looping Bananen oder setzt dort Panzer ein, damit eure Rivalen in den Abgrund befördert werden. So werden sie von Lakitu wieder am Anfang des Loopings abgesetzt.
2 Habt ihr einen Stachelpanzer, setzt ihn kurz vor dem Looping ein. Die Wahrscheinlichkeit, dass mehrere Fahrer getroffen werden und wieder von vorn beginnen müssen, ist groß.
3 Platziert Bananenschalen in der Nähe der Beschleunigungsstreifen!

Entwickler-Highscore
❑ 2:16:246 Rekord gebrochen?

Lakitu meint:
Ein echter Tintenkiller: Hat der glitschige Blooper euren Bildschirm wieder einmal mit Tinte besudelt (ich hab ihm schon oft gesagt, er soll das unterlassen!), steuert einfach einen Turbostreifen an – schon ist der Screen wieder blitzblank. Alternativ tut's auch der Verzehr eines schmackhaften Pilzes! Wer braucht da eigentlich noch Reinigungsmittel?

Panzer-Cup

Marios Piste 1 (SNES)

Entwickler-Highscore
❑ 0:50:688 Rekord gebrochen?

1 Driftet gekonnt um die Röhren herum und boostet in jeder Kurve.
2 Habt ihr einen Pilz zur Verfügung, setzt ihn kurz vor dem sandigen Streckenabschnitt ein und kürzt über die braune Fläche ab.

Kuhmuh-Farm (N64)

Entwickler-Highscore
❑ 1:17:751 Rekord gebrochen?

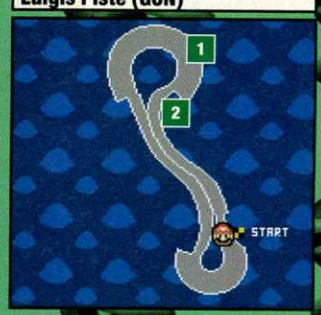
1 Fahrt nicht zu weit auf die Hügel hinauf, da euch der Absprung Zeit kostet. Kurven eng nehmen!
2 Maulwurf-Alarm! Lasst die Tierchen springen und meidet es, über deren Löcher zu fahren.

Peachs Piste (GBA)

Entwickler-Highscore
❑ 1:12:011 Rekord gebrochen?

1 Mit einem Pilz oder Stern könnt ihr durch die Wiese abkürzen. Beachtet allerdings den Winkel, mit dem ihr einlenken müsst!
2 Fahrt auf dieser Geraden im Windschatten eurer Rivalen!

Luigis Piste (GCN)



Entwickler-Highscore
❑ 1:46:581 Rekord gebrochen?

1 Fahrt bei den Tempostreifen unten entlang und driftet. So gewinnt ihr mehr Speed als oben.
2 Der Kettenhund kann euch nichts anhaben. Fahrt daher ruhig eng an der Strecke entlang!

Bananen-Cup

Donut-Ebene 1 (SNES)

Entwickler-Highscore
❑ 1:08:027 Rekord gebrochen?

1 Fahrt nach der Brücke rechts und haltet euch geradeaus. Kürzt hier mit einem Pilz durch die Lücke in der Mauer ab.
2 Die Strecke ist hier verschlammt. Macht euch nicht schmutzig!

Polar-Parcours (N64)

Entwickler-Highscore
❑ 2:08:781 Rekord gebrochen?

1 Ein Stern verleitet dazu, über den Hügel zu heizen. Fahrt aber nicht zu weit nach oben, sonst schleppt euch Lakitu auf den Weg zurück.
2 Diese Schneemänner wurden mit Liebe erbaut. Zerstört sie nicht!

Bowsers Festung 2 (GBA)

Entwickler-Highscore
❑ 1:52:258 Rekord gebrochen?

1 Fahrt hier mit einem einzigen Drift um die Bogen herum.
2 Lasst die Sprungschanzen besser aus, da Sprünge Zeit kosten. Steuert stattdessen den Beschleunigungspfeil an.

Baby-Park (GCN)

Entwickler-Highscore
❑ 0:50:920 Rekord gebrochen?

1 Nehmt an unserem Kart-Crashkurs auf Seite 87 teil, um das Driften um enge Kurven zu erlernen.
2 Auf den Geraden ist es sehr einfach, sich den Windschatten der Gegner zunutze zu machen.

Blatt-Cup

Koopa-Strand 2 (SNES)

Entwickler-Highscore
❑ 0:54:847 Rekord gebrochen?

1 Prägt euch die Lage der Meerestiefen genau ein und achtet auf die Cheep-Cheeps!
2 Ekliger Seetang liegt hier am Streckenrand. Mit der R-Taste kommt ihr schneller wieder heraus.

Schoko-Sumpf (N64)

Entwickler-Highscore
❑ 2:15:571 Rekord gebrochen?

1 Das Warnschild zeigt: Meidet die herunterpurzelnden Felsbrocken!
2 Seid ihr mit leichten Fahrern unterwegs, fahrt nicht zu weit außen, sonst können euch Schwergewichte in den Sumpf stoßen.

Luigis Piste (GBA)

Entwickler-Highscore
❑ 1:29:759 Rekord gebrochen?

1 Meidet die Pfützen und korrigiert notfalls eure Driftrichtung, solltet ihr auf eine Wasserlache zusteuern.
2 Mit einem zeitlich guten Sprung könnt ihr hier ein Item abgreifen, das sich kein CPU-Fahrer schnappt.

Pilz-Brücke (GCN)

Entwickler-Highscore
❑ 1:30:600 Rekord gebrochen?

1 Ihr habt einen Pilz parat? Biegt in diesem Fall nach dem Tunnel rechts auf den Hügel ein. Oben driften!
2 Keine Chance! Anders als auf dem GameCube könnt ihr diesmal nicht über die Brücke fahren.

Blitz-Cup

Schoko-Insel 2 (SNES)

Entwickler-Highscore
❑ 1:01:620 Rekord gebrochen?

1 Meidet es, über die Mini-Sprungschanzen zu fahren. Hier ist Driften sehr schwierig – besser nur lenken!
2 Die Schokosoße macht präzise Steuermanöver unmöglich. Passt deshalb auf die Pflanzen auf!

Spukpfad (N64)

Entwickler-Highscore
❑ 2:14:403 Rekord gebrochen?

1 Ein Kniff für Fortgeschrittene: Fahrt im Spukhaus auf den Spalt im Boden zu und springt im letzten Moment ab. Vorher üben!
2 Der Sprungtrick funktioniert auch bei den Kurven ohne Bande.

Wolkenpiste (GBA)

Entwickler-Highscore
❑ 1:44:400 Rekord gebrochen?

1 Fahrt gleich nach dem Start geradeaus auf die Rampe zu und zündet einen Pilz, um ein ordentliches Stück abzukürzen.
2 Auch diese Schanze kann nur mit Pilz oder Stern genommen werden.

Yoshis Piste (GCN)

Entwickler-Highscore
❑ 1:48:793 Rekord gebrochen?

1 Zündet nach der zweiten Kurve einen Pilz, um über den Fluss zu springen.
2 Ebenfalls pilzexklusiv: In der letzten Kurve könnt ihr hinter den Pflanzen die Ziellinie passieren.

NINTENDOGS

DAS KLEINE KLÄFFER-KOMPENDIUM

Nintendos Welpen sind in aller Munde – überall wird gepfiffen, trainiert und Gegenstände getauscht. Wir geben euch auf den nächsten vier Seiten nützliche Tipps, zeigen euch Kniffe und geben einen kleinen Einblick in das anstrengende Leben eines Hundetrainers.

NINTENDOGS WANN GIBT ES WELCHE HUNDE?

Die drei *Nintendogs*-Versionen unterschieden sich hinsichtlich der Hunde, die zum Anfang des Spiels verfügbar sind. Im weiteren Verlauf können weitere Hunde freigeschaltet werden. Ihr benötigt also nicht alle drei Spiele, sondern nur wie euer Welpe ein wenig Geduld und Ausdauer und schon könnt ihr die Hunde der anderen Fassungen bekommen. Wann es welche Hunde gibt, erfahrt ihr in unserer kleinen Tabelle!

• CHIHUAHUA UND FREUNDE

Zwergpinscher	2.000 Trainerpunkte
Husky	4.000 Trainerpunkte
Zwergpudel	8.000 Trainerpunkte
Golden Retriever	10.000 Trainerpunkte
Zwergschnauzer	14.000 Trainerpunkte
Beagle	16.000 Trainerpunkte
Welsh Corgi Pembroke	20.000 Trainerpunkte
Shih Tzu	22.000 Trainerpunkte
Shiba Inu	30.000 Trainerpunkte
Mops	35.000 Trainerpunkte
Labrador Retriever	45.000 Trainerpunkte
Zwergdackel	50.000 Trainerpunkte

• DACHSHUND UND FREUNDE

Yorkshire-Terrier	2.000 Trainerpunkte
Shiba Inu	4.000 Trainerpunkte
Cavalier King Charles Spaniel	8.000 Trainerpunkte
Welsh Corgi Pembroke	10.000 Trainerpunkte
Sheltie	14.000 Trainerpunkte
Zwergschnauzer	16.000 Trainerpunkte
Boxer	20.000 Trainerpunkte
Zwergpudel	22.000 Trainerpunkte
Schäferhund	30.000 Trainerpunkte
Zwergpinscher	35.000 Trainerpunkte
Labrador Retriever	40.000 Trainerpunkte
Chihuahua	50.000 Trainerpunkte

• LABRADOR UND FREUNDE

Mops	2.000 Trainerpunkte
Schäferhund	4.000 Trainerpunkte
Shih Tzu	8.000 Trainerpunkte
Boxer	10.000 Trainerpunkte
Beagle	14.000 Trainerpunkte
Sheltie	16.000 Trainerpunkte
Golden Retriever	20.000 Trainerpunkte
Cavalier King Charles Spaniel	22.000 Trainerpunkte
Husky	30.000 Trainerpunkte
Yorkshire-Terrier	35.000 Trainerpunkte
Zwergdackel	45.000 Trainerpunkte
Chihuahua	50.000 Trainerpunkte

• Versteckte Hunde (gilt für alle Versionen):
Dalmatiner – Findet auf einem Spaziergang den Feuerwehrhelm.
Jack Russell Terrier – Findet auf einem Spaziergang das „Jack-Russell-Buch“

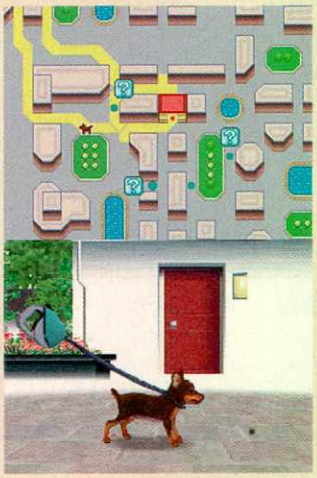
NINTENDOGS SO EIN HUNDELEBEN

Für einen Welpen zu sorgen, ist nicht leicht, denn der Kleine nimmt jede Menge Zeit in Anspruch. Damit sich euer kleiner Familienzuwachs auch richtig wohl fühlt, solltet ihr euch regelmäßig um ihn kümmern. Eines solltet ihr vor allem beachten: Füttert ihr euren Hund jeden Tag zur gleichen Zeit, so erhaltet ihr mehr Punkte. Also nicht vergessen, nach dem Mittagessen auch den kleinen Welpen zu füttern. Je besser ihr euch um euren Hund kümmert, desto mehr Vertrauen fasst er zu euch und desto schneller erlernt er Tricks und Kunststücke – viel Erfolg.

1. Gib ihm täglich zu trinken
Schnappt euch einfach eine Schale mit frischem Wasser und stellt sie auf den Boden – wie erfrischend!

2. Füttere ihn
Nachdem der Durst gestillt ist, packen wir das Futter aus und stellen es hin – sofort kommt er angerannt.

3. Gönne ihm Bewegung
Damit der Welpe kein Fett ansetzt und seinen Bewegungsdrang ausleben kann, geht es jetzt Gassi.



4. Trainiere Tricks
Trainiert mit eurem Welpen fleißig Tricks, das fordert ihn und ihr habt bei den Wettbewerben eine Chance!

5. Gönne ihm ein Bad
Wer hart arbeitet, der sollte sich auch mal waschen, also ab unter die Dusche und ordentlich abschrubben.

6. Ordentlich bürsten
Habt ihr das erledigt, solltet ihr den kleinen Hund mit einer Bürste noch etwas pflegen, damit sein Fell glänzt.

7. Gib ihm Streicheleinheiten
Um eurem neuen Haustier zu zeigen, wie lieb ihr es habt, schnappt euch den Stylus und streichelt es liebevoll.

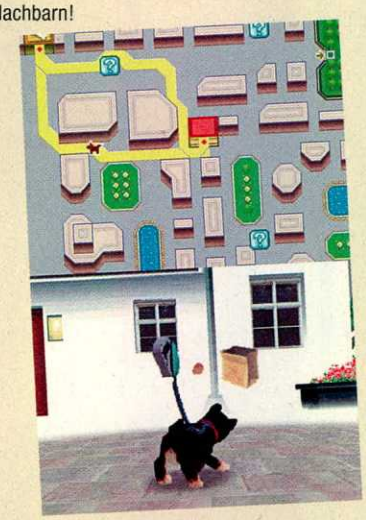
8. Spielen
Mit einem Frisbee oder einem Ball tobt ihr euch gemeinsam aus – anschließend geht es ab ins Bett!

NINTENDOGS KLEINER KNIFF AM RANDE

Trainerpunkte sind in *Nintendogs* sehr begehrt. Wenn ihr ohne Mühen an Punkte kommen wollt und etwas Geduld mitbringt, dann haben wir einen ganz einfachen Trick für euch. Schnappt euch die Draht- oder Gummibürste und platziert sie auf eurem Hund, so wie in unserem Screenshot. Jetzt lasst ihr den DS einfach laufen. Für jede Minute bekommt ihr einen Trainerpunkt. Wir rechnen nach: Das Gerät abends um 20 Uhr einschalten und bis morgens um sieben Uhr laufen lassen, macht elf Stunden mit je 60 Minuten, also insgesamt 660 Trainerpunkte. Das macht ihr drei Tage oder besser Nächte lang und schon schaltet ihr den ersten neuen Hund frei!

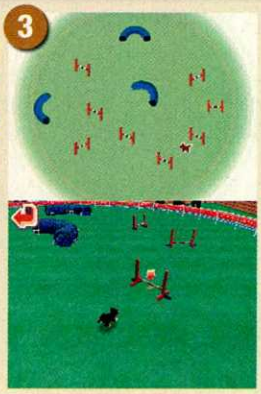
NINTENDOGS AUF, DU JUNGER WANDERSMANN?

Hunde brauchen Auslauf! Damit euer Welpe nicht die Wände hochgeht, solltet ihr regelmäßig mit ihm spazieren gehen. Dabei gibt es natürlich jede Menge zu entdecken. Wir zeigen euch die Übersichtskarte mit allen Orten, die ihr besuchen könnt. Und immer daran denken: Hundehaufen sofort beseitigen, sonst gibt es Ärger mit den Nachbarn!



• DAHEIM
Der kleine Welpe ist schon ganz ungeduldig – ihr startet an eurem kleinen Heim und legt eine individuelle Route fest. Beachtet dabei die Konditionsanzeige eures Hundes – nach längerer Spielzeit kann er auch weiter laufen.

• SCHNÄPPCHENMARKT
Hier kauft ihr nach Herzenslust Wasser und Futter für euren kleinen Welpen, mit etwas Glück sogar weit unter dem regulären Ladenpreis. Zusätzlich findet ihr hier Spielzeug wie verschiedene Discs oder Drahtbürsten zur Pflege.



• TURNHALLE
In der Turnhalle trainiert ihr auf dem Parcours für die Geschicklichkeitsprüfungen. Ohne Training in dieser Halle werdet ihr gar nicht erst zu den Turnieren zugelassen. Deshalb solltet ihr hier jede Menge Zeit verbringen!

• ÜBERRASCHUNGEN
Fragezeichen stehen für besondere Ereignisse: Ihr trefft andere Hundebesitzer mit ihren Welpen und findet viel Interessantes am Straßenrand, häufig sogar kleine Geschenke. Seltener sind Karts oder das Jack Russell-Buch.

• PARK
Im Park trefft ihr auf andere Hunde mit denen euer Welpe herumtollen kann. Die große Rasenfläche eignet sich aber auch hervorragend für das Training mit der Disc. Übt mit eurem Hund so oft wie möglich, bevor es zum Wettbewerb geht.

NINTENDOGS GEIZ IST GEIL

Wie im realen Leben, so gilt auch in *Nintendogs*: Durch Preisvergleiche spart ihr bares Geld. Deshalb haben wir für euch den Haustierbedarf (HTB) und den Schnäppchenmarkt (SNM)verglichen und Erstaunliches festgestellt – allerdings keine qualitativen Unterschiede!

ARTIKEL	HTB	SNM
Wasser	0,60	0,40
Trockenfutter	1,50	0,60
Kurzhaar-Shampoo	1,30	1,10
Langhaar-Shampoo	1,80	1,60
Gummibürste	30,00	18,00
Drahtbürste	40,00	28,00
Rote Disc	6,00	3,00
Blaue Disc	6,00	4,80
Rotes Lederhalsband	10,00	8,00
Schwarzes Lederhalsband	10,00	5,00
Rote Schleife	6,00	5,40
Gelbe Schleife	6,00	3,60

NINTENDOGS TRICKS

Auch Hunde wollen gefordert werden. Neben den alltäglichen Spielereien mit einem Ball oder Frisbee und Spaziergängen kann euer kleiner Freund auch anspruchsvollere Tricks lernen, mit denen ihr später bei der Gehorsamkeitsprüfung richtig punkten könnt.

1. Hund kommt freudig an und ihr streichelt ihn. Je nachdem wir ihr den Stylus bewegt, führt euer Hund unterschiedliche Kunststücke und Tricks aus. Um diese zu konditionieren, müsst ihr den Trick mit einem Kommando verknüpfen.

2. Sobald links oben das gelbe Kommandosymbol erscheint, könnt ihr den Trick mit einem gesprochenen Kommando verbinden. Klickt dazu mit dem Stylus darauf und nehmt anschließend das Kommando auf! Vergesst dabei nicht, stets deutlich zu sprechen.

3. Wenn ihr den Trick mehrmals wiederholt und jedes Mal das Kommando gebt, wenn euer Welpe den entsprechenden Trick zeigt, merkt er sich nach einiger Zeit das Kommando. So lernt euer Hund neue Tricks, die ihr anschließend benennen müsst. Ihr solltet diese Tricks in regelmäßigen Abständen mit eurem Hund üben, damit er sich an die Kommandos weiter gewöhnt und sie nicht vergisst. Ist euer Hund gut erzogen, könnt ihr ihm sogar verschiedene Kommandos hintereinander geben!

Euer Hund kann insgesamt 14 verschiedene Befehle lernen. Um anschließend weitere Tricks einzustudieren, muss euer Welpe erst einige der bereits gelernten Tricks wieder vergessen! Ihr solltet dagegen eines nicht vergessen: Sobald euer Hund die Tricks nicht regelmäßig trainiert, gerät er schnell aus der Übung und gehorcht in den Prüfungen nicht mehr.

NINTENDOGS WETTBEWERBE

Um richtig viele Trainerpunkte abzusahnen, solltet ihr an den verschiedenen Wettbewerben teilnehmen. Wie ihr diese am besten meistert, erklären wir euch hier.

1. FRISBEE-WETTBEWERB

Laut den Regeln muss euer Welpe die Disc aus der Luft fangen, reines Apportieren einer am Boden gelegenen Disc zählt nicht. Deshalb solltet ihr im Park vorher fleißig trainiert haben. Besonders am Anfang ist euer Hund noch nicht so agil und schnell, dass er weit geworfene Discs fangen könnte. Diese bringen zwar mehr Punkte, sind aber für den Welpen schwierig zu erreichen. Deshalb gilt zu Beginn: Werft die Disc nicht sehr weit und holt euch weniger Punkte, diese reichen in den Anfangswettbewerben auch zum Sieg – erst später wird es knifflig.

2. GEHORSAMKEITSPRÜFUNG

Um an der Gehorsamkeitsprüfung teilzunehmen sollte euer Welpe die Grundkommandos Sitz, Platz und Gib Pfote auf jeden Fall beherrschen. Regelmäßiges Training ist dabei sehr wichtig, sonst ist euer Hund während der Vorführung abgelenkt und die Punktrichter nicht erfreut. Versucht eurem Hund so viele Tricks wie möglich beizubringen, damit ihr in der freien Vorführung auf viele verschiedene zurückgreifen könnt. Besonders beliebt beim Publikum ist das Kommando: Toter Hund!

3. GESCHICKLICHKEITSPARCOURS

Bevor es auf den Hindernisparcours geht, solltet ihr in der Turnhalle trainiert haben, sonst erhaltet ihr keinen Zutritt zum Wettbewerb. Anfangs ist euer Welpe noch irritiert, aber wenn ihr die Hindernisse antippt, lernt er sehr schnell. Später reicht es aus, wenn ihr eurem Hund nur die Richtung vorgebt und schon springt er von alleine über die Stangen und krabbelt mit Begeisterung durch den Tunnel. Manchmal ist er gar nicht zu bremsen und sprintet vorwärts, sodass ihr ihn zurückhalten müsst.

NINTENDOGS ALLGEMEINE TIPPS

Hier geben wir euch ein paar allgemeine Tipps zum Umgang mit eurem kleinen Welpen:

- ❑ Sprecht möglichst immer in der gleichen Tonlage mit eurem Hund.
- ❑ Kümmert euch regelmäßig um euren Hund und kontrolliert den Status-Bildschirm.
- ❑ Benutzt bei Kommandos immer zwei Wörter, einzelne Wörter versteht der Hund nicht sehr gut, also lieber „Gib Pfote" anstatt „Pfote".
- ❑ Trainiert die gelernten Tricks immer wieder, damit euer Welpe sie nicht vergisst.
- ❑ Ruft euren Hund immer wieder erneut beim Namen, damit er sich daran gewöhnt und gehorcht.
- ❑ Vergesst nicht, euren Hund immer wieder mit Streicheleinheiten zu belohnen, wenn er Tricks richtig gemacht hat oder aufs Wort hört.

NINTENDOGS GEGENSTÄNDE

Um die zahlreichen Gegenstände in *Nintendogs* zu bekommen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Sportgeräte, Spielzeug und Accessoires gibt es natürlich anfangs im Laden zu kaufen, aber die richtigen seltenen Gegenstände findet ihr meist auf der Straße. Also geht mit eurem Welpen fleißig Gassi und hofft darauf, einen der begehrten Gegenstände unterwegs zu finden. Wir geben euch einen kleinen Überblick, was es entweder im Laden zu erwerben oder auf offener Straße zu finden gibt:

1. SPORT
- Pinke Aerodisc
- Weiße Aerodisc
- Duschhaube
- Rettungsring
- Blaue Camo-Disc
- Khaki-Camo-Disc
- Grüne Sponsoren-Disc
- Gelbe Sponsoren-Disc
- Frottee-Würfel
- Rote Disc
- Blaue Disc
- Gelbe Disc
- Gummipilz
- Fußball
- ?-Block
- Würfelkissen
- Blauer Gummiknochen
- Bunter Gummiknochen
- Roter Gummiknochen
- Weißer Gummiknochen
- Tennisball
- Quietscheball

2. SPIELZEUG
- Mario Kart
- Peach Kart
- Bowser Kart
- Hubschrauber
- Kampfhubschrauber
- Ballon
- Seifenblasen
- Zugseil
- Springseil
- Aufziehspielzeug
- Sprechender Vogel

3. ACCESSOIRES
- Lila Lederhalsband
- Grünes Lederhalsband
- Oranges Lederhalsband
- Rotes Lederhalsband
- Schwarzes Lederhalsband
- Blaues Lederhalsband
- Punktehalsband
- Camohalsband
- Regenbogenhalsband
- Jeanshalsband
- Platinhalsband
- Gewebtes Halsband
- Glückshalsband
- Blumenhalsband
- Stachelhalsband
- Japanisches Halsband
- Schmuckhalsband
- Perlenkette
- Rote Schleife
- Gelbe Schleife
- Karoschleife
- Gestreifte Schleife
- Rote Punktschleife
- Blaue Punktschleife
- Dreifarbige Schleife
- Lila Perlenschleife
- Grüne Perlenschleife
- Rose
- Hibiskus
- Lilie
- Gelehrtenbrille
- Managerbrille
- Große Sonnenbrille
- Sportsonnenbrille
- Partybrille
- 3D-Brille
- Cowboy-Hut
- Gelbe Mütze
- Rot-blaue Mütze
- Baskenmütze
- Strohhut
- Zeitungsjungenmütze
- Rote Mütze
- Grüne Mütze
- Wollmütze
- Piratenhut
- Diadem
- Hirschgeweih
- Diplomkappe
- Zylinder
- Sombrero
- Wikingerhelm
- Weihnachtsmann-Mütze
- Neujahrsdiadem
- Regenbogenperücke
- Löwenmähne

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
Nintendo Revolution		❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP/Micro)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Playstation 3		❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox 360		❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

Spieletitel — System

_____
_____
_____

5. Wie gefällt dir der Highscore-Wettbewerb?

Voll super. War lange überfällig. ❑
Ist ganz nett, mitmachen werde ich aber nicht. ❑
Highscore-Wettbewerb? Welcher Highscore-Wettbewerb? ❑

6. Was hältst du vom Spielerforum?

Finde ich insgesamt total genial. ❑
Das Leserverhör ist am coolsten. ❑
Ist schon ganz interessant. ❑
Gefällt mir überhaupt nicht. ❑

7. Welcher Spielmodus von *Mario Smash Football* hat dir am besten gefallen?

Einspieler-Modus ❑
Mehrspieler-Modus ❑

8. Spielst du *Mario Smash Football* mit oder ohne die Items?

Natürlich mit. Gerade die machen den Spaß aus. ❑
Ich spiele nur manchmal mit Items. ❑
Ich finde die Items total blöd. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 02/2006)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage: Jahresrückblick	____	❑	❑	❑
Reportage: Jahresvorschau	____	❑	❑	❑
Vorschau: Splinter Cell 4	____	❑	❑	❑
Vorschau: FIFA Street 2	____	❑	❑	❑
Vorschau: The Rub Rabbits!	____	❑	❑	❑
Vorschau: Super Princess Peach	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test: Mario Party 7	____	❑	❑	❑
Test: Mario & Luigi: PiT	____	❑	❑	❑
Test: Dragon Ball Z: S. W. 2	____	❑	❑	❑
Import-Test: Animal Crossing	____	❑	❑	❑
Leserbriefe	____	❑	❑	❑
Spielerforum	____	❑	❑	❑
Feedback Mario Kart DS	____	❑	❑	❑
Backstage	____	❑	❑	❑
Lösung Mario Kart DS	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 02 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

N·ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: 0911 / 2872-100 Telefax: 0911 / 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)	Hans Ippisch, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur	Fabian Sluga
Redaktion	Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Sascha Dowidat, Christoph Kraus
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Birgit Bauer, Margit Koch-Weiß, Cornelia Lutz
Textchef	Fabian Sluga
US-Korrespondent	Heinrich Lenhardt
Japan-Korrespondent	Warren Harrod
Community Manager	Marc Brehme
Art Director	Andreas Schulz
Layout	Lars Kromat, Florian Hannich, René Weinberg
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Florian Hannich
Marketing Director	Martin Reimann
Vertriebsleitung	Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption	Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49-911-2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49-911-2872-254 ; silke.pietschel@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49-89 20 959125, Fax: +49-89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.computec.de, E-Mail: computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben:
Inland: € 37,20 Ausland: € 49,20

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 (6246) 882 882, Fax: +43 (6246) 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben: € 42,-

ISSN1433-8424, VKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Einem Teil der Auflage liegen Prospekte der Computec Media AG bei.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N·ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111

E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	09001/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Max.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	2, 99
Computec	61, 67, 81, 94
Jamba	27
Jöllenbeck	37
Microsoft	100

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Neue Maskottchen braucht das Land

Tausend und ein Mario

DIE KOLUMNE

Zelda, Mario, Pokémon, Metroid, Donkey Kong – das sind die Serien, die Nintendo groß gemacht haben und uns Spieler glücklich. Doch in den letzten Jahren hat sich bei einigen Spielern Unmut breit gemacht, hatte man angesichts der andauernden Fortsetzungen und Ausschlachtungen doch den Eindruck, dass Nintendo sich zu sehr auf seine Maskottchen verlässt. Sicher, keiner von uns hat was gegen einen neuen *Mario Kart*- oder *Metroid*-Teil, aber wo bleiben die neuen Helden? Nintendo selbst hatte uns neue Franchises versprochen. Zumal Nintendo doch eigentlich immer für Innovationen und neue Ideen berühmt war. Mario zeigte mit *Super Mario Sunshine* erstmals seit langem leichte Jump&Run-Abnutzungserscheinungen. Zudem turnt Nintendos Vorzeige-Maskottchen mittlerweile über das Baseballfeld, das Fußballstadion, die Tennisarena und den Golfplatz. Außerdem schmeißt er die siebte Party, Nintendo scheint es dabei nicht zu stören, dass es keine neuen Ideen gibt und sich im Vergleich zu den Vorgängern kaum etwas getan hat. Gleiches gilt für *Animal Crossing*, das sich seit N64-Tagen kaum verändert hat. Mit *Pikmin* hatte Nintendo auf dem GameCube seit langer Zeit endlich mal wieder etwas Neues gewagt. Einen weiteren, diesmal allerdings gigantischen Erfolg, konnte Nintendo mit der Welpensimulation *Nintendogs* feiern. Bitte mehr davon, Nintendo! Und wie geht es jetzt weiter? Für den Revolution hat Nintendo bereits einen neuen *Smash Bros.*- sowie *Metroid Prime*-Titel angekündigt. Angeblich gibt es bereits Pläne für ein neues *Animal Crossing* und *Mario Kart*. Ich will ja gar nicht, dass Nintendo darauf verzichtet, ein neues *Mario-*, *Zelda-*, oder *Pokémon*-Spiel zu entwickeln, aber ich würde mir wünschen, dass Nintendo die Franchises stärker mit neuen Einfällen aufpeppt und mehr auf neue Spielkonzepte setzt. Wie ist eure Meinung zu dem Thema? Schreibt an redaktion@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an: redaktion@n-zone.de

Peter Pfeifer aus Gesees

Meik Fehlau & Florian Jacobkersting aus Stukenbrock

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Die Testflaute der letzten Ausgabe machte sich auch in der N-ZONE 03/2001 bemerkbar: Einziges N64-Highlight war *Star Wars Episode I*, das 85 Prozent einheimste. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse, von der im Reportageteil berichtet wurde, wurde immerhin der Game Boy Color im Pikachu-Design vorgestellt und der damalige Bundeskanzler Gerhard Schröder ließ sich den Game Boy Advance vorführen. Dieser stand in Japan kurz vor der Veröffentlichung, weshalb wichtige Launchtitel wie *Mario Advance* oder *Mario Kart: Super Circuit* als Vorschau präsentiert wurden.

VORSCHAU

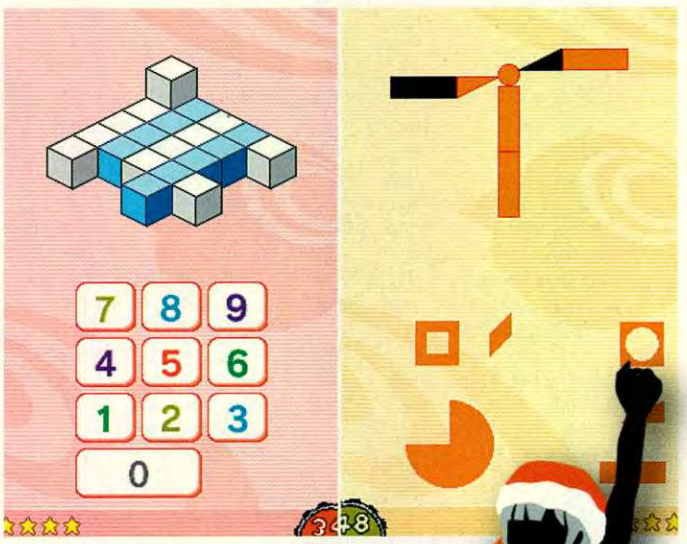
N-ZONE 03/06 AB 01.02.2006 AM KIOSK

FIFA Street 2

EAs Straßenkicker sind besser denn je! Wie gut, das könnt ihr in unserem Test in der nächsten N-ZONE nachlesen.

Brain Train

Knobelfans aufgepasst! In der letzten und in der aktuellen N-ZONE haben wir euch bereits kleine Appetithäppchen zu *Brain Train* spendiert. In der nächsten Ausgabe erhaltet ihr in einer großen Vorschau die geballte Packung Gehirnnahrung.



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **TEST:** TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD
- **TEST:** GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
- **TEST:** VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE
- **TEST:** THE RUB RABBITS
- **TEST:** RAINBOW ISLAND REVOLUTION
- **VORSCHAU:** PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
- **VORSCHAU:** TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Pascal Schmidt

ALTER: 33
POSITION: Leiter Marketing, Deutschland
UNTERNEHMEN: Nintendo of Europe GmbH

Was spielen Sie im Augenblick?
Mario Kart DS, Brain Training und *Animal Crossing DS.*

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Bei *Mario Kart DS* gefällt mir speziell das grandiose Gameplay, die liebevollen Details und die Verbesserungen. Bei *Mario Kart DS* und *Animal Crossing* finde ich es toll, über die Nintendo Wi-Fi Connection weltweit mit anderen kostenlos zu spielen und bei *Brain Training* ist es die Möglichkeit, jeden Tag in nur 10 Minuten etwas für meine grauen Zellen zu tun.

Welche drei Nintendo-Spiele sind ihre All-Time-Favourites und warum?
Zelda: Ocarina of Time – wegen der Atmosphäre und der Gewissheit, dass Miyamoto-san selbst den verzweifeltsten Spieler beim schwierigsten Rätsel nie alleine lässt. *Advance Wars – Dual Strike*, weil es mir sehr viele Stunden großen Spielspaß gebracht und das rundenbasierte Strategiespiel-Genre neu belebt und inspiriert hat.

Was gefällt Ihnen am Nintendo DS am meisten?
Mir gefallen vor allem die neuen Spiele, die immer mehr Gebrauch von den vielen Features des Nintendo DS machen. Speziell den vielseitigen Touchscreen und den einfachen Zugang zur Nintendo Wi-Fi Connection schätze ich sehr.

Welche Nintendo-DS- und Revolution-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich würde mich sehr über *Zelda* auf Nintendo DS und Nintendo Revolution freuen. Speziell *Zelda: Four Swords* auf dem Nintendo DS wäre ein Knaller, oder!?

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Als Kind spielte ich oft in Frankfurt in einem Kaufhaus an der Konstablerwache alle dort aufgebauten Videospiel-Konsolen. Dies ist jetzt 23 Jahre her. Ich hatte damals auch entdeckt, dass im Frankfurter Hauptbahnhof ein *Donkey Kong*-Automat aufgebaut worden war; und kurz bevor der Bahnhof abgeschlossen wurde, leerte man die Automaten und der freundliche Münzsammler schaltete mir einige Credits frei.